DEAD LANDS
АД НА ЗЕМЛЕ
SAVAGE WORLDS

АД НА ЗЕМЛЕ

Санкт-Петербург
Студия 101
2018

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Х99

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Шейн Лэси Хенсли
Х99 Deadlands: Ад на земле / Пер. с англ. — 1-е изд., — СПб.: Студия 101, 2018. — 107 с.: ил.

Авторы: Шейн Лэси Хенсли, Теллер и Клинт Блэк.
Авторы первоначальной игры «Ада на Земле»: Шейн Лэси Хенсли, Джон Хоплер, Теллер, Джон Гофф и др.
Перевод: Алексей Мун.
Редактура: Анастасия Гастева.

Иллюстрация обложки: Кармен Кианелли.
Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Крис Бивинс, Майк Бернс, Джим Крэбтри, Джеймс Дентон, Бартоломео Федижак, Бьен Флорес, Альберто Фоше, Том Фаулер, Лиз Грин, Дарнелл Джонсон, Йохан Линдрус, Крис Малидор, Мауро Мусси, Паоло Паренте, Энжел Рамс, Хосе Мария Рейс, Алида Саксон, Карли Сордж, Томаш Творек и Шайенн Райт.
Бланк персонажа: Шайенн Райт.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Джоэл Кинстл, Саймон Лукас.
Дизайн и вёрстка: Илья Козубовский.

Выпускающий редактор: Александр Ермаков.
Автор мира Deadlands и правил Savage Worlds: Шейн Лэси Хенсли.
Вычитка и правка: Пётр Корис, Маргарет Киннер, Клинт и Джоди Блэк, Мэтью Каттер и Скотт Вудард.
Плейтестеры: Клинт и Джоди Блэк, Саймон Лукас, Пётр Корис, Ивел Майк, Хаос Стив, Джей и Эми Кайл.

Посвящение Шейна: Теллеру, за его бесконечное терпение и энтузиазм. Однажды, друг мой, ты станешь Владыкой Пустошей.
Посвящение Теллера: Шейну, Мишель, Чарли, Джону, «Шруму» и всем замечательным людям, создавших первую игру о Пустоши.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru**.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru**.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание на русском языке © Studio 101, 2018.
Authorized translation of the English edition. © Great White Games, 2015.
Торговые знаки и иллюстрации, ассоциированные с Deadlands, Savage Worlds, The Weird West и Pinnacle, являются собственностью Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 6

Великая война духов 6
День Гнева 11
Потерянный Запад 12
Кто есть кто? 18
Жатва 27
Путеводитель 32

Создаём героев 40

Персонажи 42
Новые изъяны 44
Новые черты 46

Снаряжение 52

Описания предметов 54
Тачки 70
Боевые машины 71
Прокачай мою тачку! 76

По ту сторону 80

Меченые 80
Мусорщики 85
Предвестники рока 89
Токсические шаманы 92
Храмовники 95
Эсперы 100

«Ад на Земле» черпает вдохновение из двух источников: фильма «Воин дороги» и компьютерной игры «Пустошь» (Wasteland). При этом немалую роль здесь играет и история «Мёртвых Земель». У меня сложилась длинная и запутанная история Жнецов, повествующая о том, как они пропитывают мир страхом, а герои тем временем пытаются это предотвратить.

Тогда-то мне в голову и пришла мысль о том, насколько интересно было бы сыграть в Мистический Запад двести лет спустя, если бы Жнецы добились своего. В итоге мы назвали получившийся мир Потерянным Западом, и это должен был быть вестерн-постапокалипсис. Отверженные мутанты в этой трагической истории занимали место североамериканских индейцев, мотоциклы заменяли лошадей, а тронутые Мусорщики принимали эстафету у безумных ученых.

Здесь нельзя не упомянуть, что ещё до выхода «Мёртвых Земель» в свет, розничные продавцы и дистрибьюторы не раз и не два говорили мне, что наш маленький хоррор-вестерн не будет продаваться. Так что я подумал: «Ладно. Я всё равно создам этот мир, а потом взорву!» Это была весёлая и немного безумная мысль, и по мере развития идеи я начал подумывать, как бы спрятать Жнецов и грядущий Ад на Земле в первых книгах правил «Мёртвых Земель» (именно так имена Жнецов попали в некоторые заголовки).

Конечно же, теперь мы все знаем, что «Мёртвые Земли» имели невероятный успех, и тут я оказался на распутье. Получалось, едва откопав золотую жилу, мы уже собираемся похоронить её. В итоге мы решили, что «Ад на Земле» будет наиболее вероятным будущем мира «Мёртвых Земель», но не единственно возможным. Это важное уточнение, ведь большая часть приключений и подвигов героев на Мистическом Западе не имеет смысла, если в конечном итоге мир всё равно обречён.

Согласно «официальной» истории, герои добиваются успеха — поначалу. Но потом Жнецы жульничают (что дорого им обходится) и посылают своего убийцу, Старого Стоуна, как мы его назвали, назад во времени, через Земли Охоты, на Мистический Запад, чтобы прикончить парочку героев до того, как они наделают чересчур много хорошего.

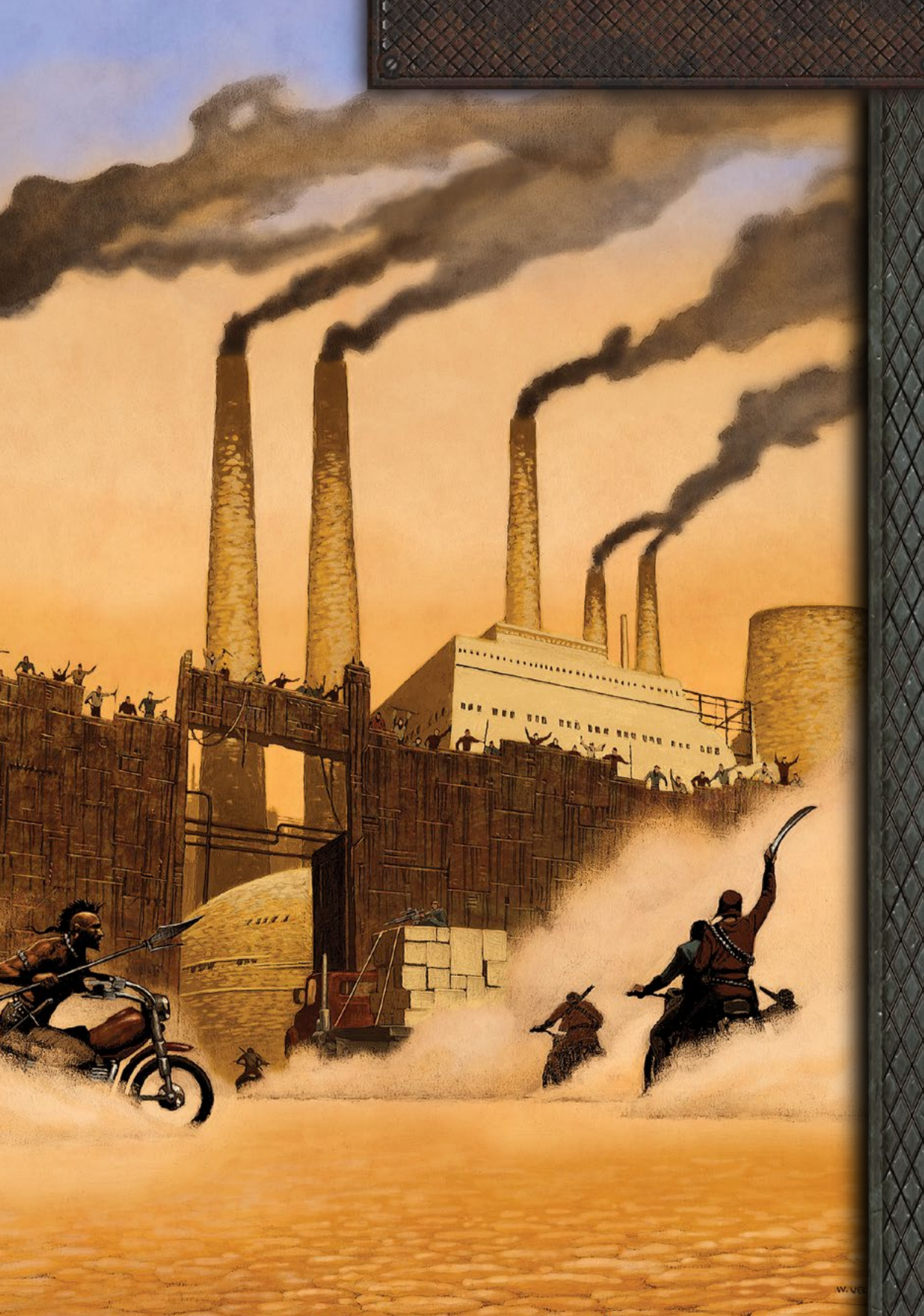
Звучит не больно-то убедительно, признаю, но это я пока ещё не начал углубляться в подробности. Сами взгляните на «Ад на Земле» повнимательнее, и вам откроется, как картёжники постепенно становятся эсперами, а чудотворцы перерождаются в храмовников. Вы увидите, как много служителей Четырёх Всадников бороздит просторы Потерянного Запада в эти дни, — их куда больше, чем четверо, и повергнуть их весьма и весьма непросто. Загляните ещё глубже и найдёте всевозможные истории, уходящие корнями далеко в прошлое Мистического Запада и рассказывающие о том, что случилось с Миной Девлин и «Блэк Ривер» или нечестивым доктором Хельстроммом.

Игроки могут игнорировать всё это, если захотят. Тогда к услугам любого из них собственная мощная тачка ручной сборки с именем хозяина на крыле или, может быть, коробка патронов для любимого дробовика и упаковка довоенной Баблфиз колы — «Твоя любимая зараза!» Мародёрствуйте в пустошах сколько влезет, и однажды, быть может, кто-то из вас отыщет реликвию из далёкого прошлого, или рабочий комплект силовой брони, а может даже тайный анклав других обитателей пустошей, пытающихся возродить прежний мир… Или уничтожить всё немногое, что от него осталось.

Это не просто пустоши. Не просто постапокалипсис. Это Ад на Земле.

— Шейн Хенсли
апрель 2012

Внимание: реалии, описанные в этой версии Ада на Земле, несколько отличаются от предыдущей публикации 1998 года. Это сделано, чтобы отразить события, произошедшие в мире игры за прошедшие годы. На этот раз всё чуть серьёзнее, а правила кое-где расходятся с правилами «Мёртвых Земель» — это сделано, чтобы правдоподобнее отобразить Потерянный Запад, а также с учётом замечаний плейтестеров. Если вы знакомы с правилами «Мёртвых Земель», уделите особое внимание вопросам уровней страха, храбрости, выдержки, фишкам и некоторым способностям меченых.



ВВЕДЕНИЕ

На дворе 2097 год, но это не наше будущее.

Более двухсот лет длилась Холодная война между Конфедеративными и Соединёнными Штатами Америки. Американская Гражданская война закончилась ничьей в конце XIX века, Юг стал свободным и независимым государством. Долгое напряжённое перемирие время от времени перемежалось краткими вспышками агрессии и ещё более краткими периодами сотрудничества ради общего блага.

Долгая Холодная война завершилась 23 сентября 2081 года в 18:17 — в День Гнева. Гибель приблизительно шести миллиардов явилась на сияющих крыльях ракет с призрачноядерными боеголовками. Из неполного миллиарда выживших большинство пало жертвами голода, болезней, мародёров и прочих уродливых примет дней, последовавших за концом света.

Что было дальше? Это длинная история, но прежде, чем мы приступим, стоит обратить наши взоры в прошлое.

ВЕЛИКАЯ ВОЙНА ДУХОВ

Чудовища существуют. И существовали всегда. Ходячие мертвецы, оборотни, вампиры и даже драконы скитались по Земле с первых дней сотворения. Но во времена, которые европейцы называют Тёмными веками, группы шаманов из множества разных племён североамериканских индейцев сошлись вместе.

Самые могущественные из них — Древние, — выяснили, что львиную долю сверхъестественного зла этого мира привносят в него коварные духи, которых индейцы называют «маниту», а европейцы — демонами.

Эти создания служат проводниками магических сил между загадочными «Землями охоты» и нашим миром. Эта энергия может быть использована для усиления избранных союзников маниту — чудовищ и злых людей, — или для того, чтобы новые твари из людских страхов и кошмаров обретали плоть.

Древние рассудили, что если держать маниту на расстоянии от материального мира, чудовища со временем вымрут. Для этого шаманы обратились к своим давним союзникам, загадочным и отстранённым духам природы.

Помимо множества странных и жутких первобытных ритуалов требовалось заплатить дополнительную цену: Древние должны были остаться в Землях охоты и с той стороны запереть врата ловушки для маниту. Навеки.

Последовавшие за этим битвы получили название Великой войны духов. Земли охоты рвало на части. В итоге шаманы и их союзники победили. Уцелевшие духи природы вернулись к своим загадочным делам, а Древние стали стражами троп, ведущих на Землю. Благодаря их жертве и бессрочному бдению влияние маниту на материальный мир было сильно ослаблено.

Появление Ворона

Следующие несколько сотен лет прошли сравнительно неплохо для человечества. Демоны время от времени проскальзывали на эту сторону, чудовища всё ещё таились в тенях, однако их количество и силы неуклонно сокращались.

К несчастью, прибытие европейцев в Америку запустило цепочку событий, итогом которых стало буквальное сошествие Ада на Землю. В 1763 году на глазах у молодого шамана саскуэханна по имени Ворон была уничтожена вся его деревня. Это сделали бледнолицые захватчики,

и юношей овладело дьявольское желание отомстить — опять же, в буквальном смысле дьявольское.

Несмотря на то, что духи природы отдалились от людей даже сильнее, чем в годы сделки с Древними, Ворон сумел стать могущественным шаманом. Он познал секрет долголетия, постиг историю Великой войны духов и взлелеял план разрушить результаты трудов Древних, чтобы обрушить на бледнолицых всё зло Земель охоты.

Ворон собрал вокруг себя немало таких же как он, озлобленных, лишившихся всего, — их называли Последними сынами. Вместе они вошли в Земли охоты через врата на древнем кладбище микмаков, — в том же месте, откуда несколько веков назад Древние отправились на свою войну.

Оказавшись на другой стороне, Ворон и Последние сыны выследили и убили всех Древних. Когда шаманы погибли, врата открылись и маниту вновь смогли свободно проникать в материальный мир.

Жнецы

В своих странствиях Ворон выяснил, что маниту служат могущественным силам разрушения. Позднее одни начали называть их Жнецами, другие — четырьмя Всадниками Апокалипсиса.

Запятнав свою душу кровью Древних, Ворон стал первым Служителем Жнецов — одним из добровольно мостящих дорогу для Всадников на Землю. Взамен Ворон (как и все последующие Служители) получил могущественные способности и стал почти бессмертен.

Всадники ждали такого шанса уже несколько тысячелетий. Действия великих Древних напугали их, — они понимали, что были близки к тому, чтобы оказаться запертыми в Землях охоты навсегда.

Потому Жнецы начали действовать активнее. Все они выбрали себе по одному Служителю — Ворон достался Войне, — чтобы было кому выполнять их волю в мире. Также Всадники поручили маниту создавать чудовищ и сеять хаос везде, где найдётся хоть мельчайший росток страха и отчаяния.

Тёмные силы в буквальном смысле изменяли Дикий Запад, превращая его в мёртвые земли. И когда общая площадь мёртвых земель станет достаточно велика, придёт черед Ада на Земле. Места, куда Жнецы смогут свободно пройти и существовать там в полной силе.

Призрачная руда

Ставка, которую Жнецы сделали на Служителей и маниту, оправдалась быстро, но этого было всё ещё недостаточно. Воплощённым силам разрушения было хорошо известно, что наилучшим источником страха и кровопролития является людская междоусобица.

В 1868 году Ворон провёл ритуал, в результате которого Калифорния превратилась в лабиринт столовых гор, разделённых затопленными каньонами, протянувшийся от Мехикали до Орегона. Стены «Великого лабиринта» пронизывали жилы неизвестного до этого времени минерала. Это новое вещество горело

ПРИРОДА СТРАХА

Жнецам известно, что для превращения города в мёртвые земли мало просто забросить в него кошмарную тварь и подождать. Если люди верят в чудовищ, они собираются вместе и дают им отпор. Самый сильный страх — страх перед чем-то, существование чего никто не признаёт реальным, однако каждую ночь видит в самых страшных своих кошмарах.

Это не значит, что старая-добрая резня не способна создать мёртвые земли за одну ночь. Такое случалось, особенно во время войн. Однако к вопросу нужно подходить деликатно, чтобы сами Жнецы или их слуги не оказались уязвимы, рискуя быть отброшенными на много шагов назад.

Нет ничего удивительного и в том, что зачастую слуги Жнецов (за исключением Служителей) понятия не имеют о том, что своим существованием или силой обязаны древним злобным духам. Оборотень знает лишь, что ему хочется мяса, а кровожадный призрак просто стремится учинить хаос и помучить своих жертв. При этом они, сами того не ведая, продвигают Жнецов на шаг ближе к их окончательной цели — Аду на Земле.

в тысячу раз жарче угля и при этом выло в топке подобно грешникам в адском котле. Находку быстро окрестили «призрачной рудой».

Вскоре призрачную руду начали находить по всему миру, хотя самые крупные месторождения так и остались на территории Америки. Всего за год этот минерал стал самым ценным на свете и люди начали сражаться и убивать друг друга за обладание им.

Призрачная руда — невероятно мощный источник энергии и вскоре ей нашли применение в самых разных изобретениях, от пароходов до паровых пушек. По большей части это были машины для убийства, но голоса тех, кто обратил на это внимание, предпочли проигнорировать «во имя прогресса».

Ад уже почти на Земле

Губительная природа призрачной руды и растущий по всему миру уровень страха повлияли на весь следующий век. Диктаторы, такие как Гитлер, ускоряли процесс, равно как и экономические депрессии и трагедии вроде Нанкинской резни. По всему миру рождались чудовища и появлялось всё больше участков мёртвых земель.

В период Второй мировой войны казалось, что Ад уже готов воцариться на Земле, однако с огромным трудом добытая победа Антигитлеровской коалиции подарила миру надежду. Вопреки ужасам, таящимся в руинах, и чудовищам, крадущимся по окраинам цивилизованного мира, человечество победило. Немалый вклад в это совершили солдатские тайные общества, — спецагенты и гражданские, выступавшие против тьмы и зла. Многие предпочитали и вовсе не афишировать своих подвигов, чтобы рассказы о поверженных кошмарах не повлекли за собой нового страха.

Несмотря на нависающую тень Холодной войны, вспыхивающие тут и там кровавые конфликты, и растущее количество атомных и призрачнорудных бомб, мир ничего не заметил. Страны восстанавливались, экономика выравнивалась, электроника заменяла механизмы.

Абсолютно новый мир

В 2044 году компания «Хельстромм Индастрис» анонсировала проект, который сулил всему миру серьёзные изменения. Причём не только этому миру. Гении Хельстромма построили некий «Туннель», с помощью которого можно было запустить корабль на сверхсветовой скорости к далёким звездам. А ещё за пару лет они даже сумели отыскать путь к системе, которую назвали «Прекрасное далёко», и вокруг тамошней звезды вращалась

обитаемая планета, получившая имя Баньши из-за непрестанно воющих там ветров.

Баньши была родиной народа существ с фиолетовой кожей, называемых «ануками». Отчасти повторилась история отношений американских индейцев и колонистов: одних пришельцев ануки опасались, с другими торговали. А потом было совершено весьма важное открытие. На Баньши нашли призрачную руду.

Это стало особенно важно в 2078 году, когда геолог по имени Герхард Гауптман опубликовал труд, известный как «Исследование Гауптмана». На страницах этой книги он сделал вывод, что запас призрачной руды на Земле истощится в течение ближайших двадцати лет.

Самые богатые государства подготовили корабли, набив их шахтёрами (и солдатами), после чего, заплатив Хельстромм Индастриз орбитальную пошлину, запустили их через Туннель прямиком в Прекрасное далёко. Война разразилась буквально через несколько часов после прибытия первых колонистов, а ООН отправила на Баньши первые миротворческие войска (а позднее и собственный космический флот).

Конечно, у менее обеспеченных стран не было колоний на Баньши, так что им оставалось только сражаться за то, что осталось на Земле.

Война до конца (света)

В конце концов в войны эти всё равно были втянуты все крупные страны и их союзники. США и КША обладали договорённостями по всему миру, а Северная Америка оставалась континентом с самыми богатыми запасами призрачной руды.

Американские государства призвали своих союзников, те отозвались, и Северная Америка вмиг стала потенциальным эпицентром грядущей Третьей Мировой войны.

В Северный Альянс вошли Китайская Народная Республика, Дезерет, Франция, Латино-Американский Альянс, ЮАР и сами Соединенные Штаты.

К Южному Альянсу помимо КША присоединились страны Варшавского договора (политический блок оставался силён несмотря на развал СССР примерно столетней давности), Великобритания, Канада, Япония, Германия и Россия. К концу 2080 Америка, а с ней и большая часть известного мира, — окрасилась кровью.

Глаз бури

Как и во время Второй мировой, на этой войне появлялись герои. Некоторые бились на полях сражений, другие стремились к миру, третьи продолжали в тайне бороться против таинственных ужасов, порождённых людской жестокостью.

Перед самым Рождеством 2080 года президент США Мэри Треман, президент Конфедерации Джонас Сотби и их союзники пришли к соглашению о прекращении огня. В канун Нового Года президенты выпустили совместный пресс-релиз, в котором объявили о намерении вступить в переговоры, целью которых должен был стать мирный договор.

Вскоре после отбытия из Денвера, в день Нового Года самолёт Треман пропал с радаров над Скалистыми Горами. Версий произошедшего было множество — от катастрофы, вызванной грозой, до убийства при помощи ракет системы воздух-воздух. Сотби немедленно заявил о своих искренних соболезнованиях, однако преемник Треман, Эндрю Бейтс, не услышал его.

Он был уверен, что это Южный Альянс выпустил ракеты по Борту Номер Один, о чём и заявил в своем выступлении на национальном телевидении. Ростки перемирия были растоптаны, Бейтс грозил уничтожать по одному городу южан каждую неделю, пока те не передадут ему Южную Калифорнию в качестве «платы» за убийство Треман.

Это был первый случай в истории, когда государство всерьёз использовало в качестве аргумента невероятную мощь призрачноядерных бомб.

Конец близок

Многие посчитали выступление «Ядерного Энди» предвестием конца времён, и они были правы. Буквально через несколько часов по всему миру начались сражения.

Германия вторглась в Мексику, сердце Латино-Американского Альянса, и в процессе пострадали французские силы, охранявшие посольство Франции в Мехико-Сити. В ответ французы в Европе перешли Рейн и начали захват германских территорий, но потом были вынуждены развернуться для отражения Британского вторжения через Ла-Манш.

Яростные битвы развернулись в Азии, Африке и Южной Америке. Россия и Япония вторглись в Китай. ЮАР двинула войска на север, пожирая по пути мелкие страны, покуда победоносное шествие не было остановлено на египетской границе. Огромные нефтяные поля на Ближнем Востоке вспыхнули, когда Иран и Ирак вспомнили о многолетней застарелой вражде.

И всё же до сих пор не было сброшено ни одной призрачной бомбы. Ядерный Энди первым поднял эту тему, но никто пока не мог решиться на столь значимый шаг. А потом Пакистан запустил одну единственную тактическую ядерную ракету в сторону Индии. И тогда атомный джинн вырвался из бутылки.

Большой взрыв

Пакистанская ракета оказалась тем выстрелом, что услышали по всему миру. Неписаные правила были нарушены, теперь можно было всё, в том числе и призрачноядерное оружие. Несколько недель спустя Великобритания отправила ядерную бомбу на головы французской береговой охраны, чтобы подготовить путь для своего морского вторжения, намереваясь ударить одновременно с контратакой Германии по Франции. На помощь французам пришла Россия, и в тот же миг заполыхала вся Европа.

В Северной Америке канадцы тоже внесли ядерную лепту, направив ракеты против пограничной защиты в штате Вашингтон и Новой Англии. За пару дней Канада захватила Бостон и двинулась на юг, намереваясь соединиться с дивизиями Конфедератов и вместе ударить по Вашингтону (округ Колумбия).

Неожиданно Ядерный Энди оказался припёрт к стенке. Хуже того — оказалось, что он страдает от глубокого психического расстройства. Кое-кто считал, что виной всему был нервный срыв, вызванный гибелью Мэри Треман, но сегодня более правдоподобной кажется версия, согласно которой Бейтсом в тот момент управляли куда более мрачные силы, и именно они подтолкнули его уничтожить мир.

Так или иначе, он оправдал свое прозвище и добился результата, именем которого было — выжженная земля. Выжженная планета Земля.

ДЕНЬ ГНЕВА

Первые бомбы Севера упали в 18:17, 23 сентября 2081 года. Волна пламени обогнула земной шар. Энди использовал весь арсенал США, и Стратегическое командование КША не задержалось с ответом. Примерно половина всех своих ракет две страны направили друг на друга, а оставшиеся разлетелись по другим городам мира. Почти все значимые цели мира были успешно поражены.

Призрачные разрушители

По большей части бомбы, сброшенные в День Гнева, были ракетами системы «разрушитель городов».»Призрачные разрушители», как их прозвали из-за использования призрачной руды в их производстве. Оружие, разработанное для того, чтобы уничтожать всё население, при этом не нанося вреда стратегически важным объектам. Конечно, конструкторы не думали о побочных эффектах, таких как тысячи вопящих призраков, что выплеснутся на Землю, или о том, какие последствия принесёт возникший в результате «водоворот душ».

От эпицентра и в радиусе пяти миль все строения, кроме самых крупных и прочных, обращались в щебень, а почти всё живое поджаривало призрачной радиацией. На границе взрыва поднималась сплошная стена из вопящих и перетекающих духов мертвецов — «водоворот душ».

Далее, на тридцать миль от этих стен, бомба не наносила особого урона ландшафту, но убивала примерно половину населения. Даже бомбоубежища не спасали, поскольку за пределами пятимильной зоны людей убивали проклятые души, высвобожденные в результате взрыва призрачнорудного ядра. Те, кому удавалось пережить демоническую ударную волну, страдали от мутаций, вызванных сверхъестественной энергией и радиацией.

Когда заканчивались смерти и мутации, водоворот стабилизировался. Духи всё так же продолжали клубиться вдоль окраин, но больше не пытались убивать на месте или обращать в мутанта любого, кто приближался.

Мёртвые земли

Худшая часть земли вокруг места взрыва — чаще всего окружающая водоворот, — становится мёртвыми землями. Растения умирают, животные мутируют в чудовищ, а самые страшные людские кошмары обретают плоть и когти. Кое-кто и до войны верил в существование магии и чудовищ, однако теперь отрицать очевидное стало просто глупо.

Всего за неделю образовалось около тысячи участков мёртвых земель. Там, где эти области находились недалеко друг от друга (если бомбы падали на соседние города в густонаселенной местности вроде Европы, Китая, а также востока США и КША) они соединились, образовав непрерывные регионы ужаса.

Это и был жуткий итог многовековых планов и трудов Жнецов.

Явление Всадников

Вскоре после того, как осела пыль, Жнецы лично явились на Землю, в точности как об этом писал в своём «Откровении» Иоанн Богослов. Вестники разрушения сошли на Американский Запад, — туда, где сражения Дня Гнева кипели жарче всего.

Война появился в Канзасе, поднял армию мертвецов и проложил свой путь через Дакоту. Глад вышла в Калифорнию, сравняла с землей то, что осталось от Города Заблудших Ангелов и, несмотря на то, что пастыри Свободного и Священного Города лишили её скакуна, двинулась на восток, оставив за собой тысячи голодающих. Следующим явился Мор, через две недели в Техасе. Он быстро наверстал упущенное и повёл армию чумных зомби через Техас, Луизиану и дальше на восток. Пусть Смерти начался в Долине Смерти и оттуда до Миссисипи пролегла тропа из убитых.

Пятнадцать лет длилось смертоносное мировое турне Жнецов, унесшее миллионы жизней. После чего Всадники вернулись на Потерянный Запад, чтобы принять участие в Жатве (см. стр. 27).

ПОТЕРЯННЫЙ ЗАПАД

Не так уж много времени прошло после Дня Гнева, а на развалинах старого мира уже начал вырастать новый. Люди умеют приспосабливаться, а еще быстро собираются в коммуны и группы различного размера. Увы, довольно часто возникают группировки, целью которых является подавление других и отъём их ценностей в свою пользу. Да, этот мир жесток.

Жизнь в большом городе

Почти все крупные города Северной Америки были уничтожены во время Дня Гнева, за исключением Солт-Лейк-Сити и Денвера. Тем не менее, достопримечательности сохранились неплохо, и по ним можно определять былые мегаполисы, хотя никто и не может с уверенностью сказать, почему башня Сирс в Чикаго или Космическая Игла в Сиэтле продолжают стоять. Конечно, почти все эти ориентиры находятся внутри водоворотов душ, так что туризм нынче не в моде.

Те из уцелевших, что избрали местом обитания города, обычно селятся за пределами водоворота душ, отмечающего внешнюю границу взрыва одного из призрачных разрушителей. Это, впрочем, не значит, что они не получают низкую дозу радиации, излучаемой водоворотом. Так или иначе, большинство живущих в руинах — мутанты. Причина не в том, что эти люди так уж хотят подвергать себя излучению и опасности погибнуть от лап чудовищ, обитающих на окраинах разрушенных мегаполисов. Просто изгнанникам и мутантам довольно сложно примкнуть к другим сообществам. В развалинах они находят крышу над головой и множество возможностей поживиться вещами и припасами, кроме того никто другой не сунется сюда, чтобы мешать им.

Ветер в окнах

Небольшие разрушенные поселения обычно находятся в несколько лучшем состоянии, чем крупные города. В конце концов, бомбы на них не падали. Зато по здешним улочкам, покуда жители не покинули свои дома, прокатилось немало банд грабителей и мародёров. Обычно в таких местах можно встретить несколько выживших, прячущихся тут и там, но по большей части это города-призраки.

Поселения уцелевших

Эти места могут выглядеть очень по-разному, но всегда их объединяют перенаселённость и непрестанная толчея. Порой поселения образуются на морских нефтяных платформах или на вершинах мез калифорнийского Великого Лабиринта. Чаще они возведены на руинах старых городов. Те, у которых нет естественной защиты, обычно обнесены защитным валом. Кое-где это настоящая стена из кирпича или бетона, но чаще жители попросту соби-

рают в кучу остовы сгоревших машин и прочий мусор. Есть городишки, пристроенные одним краем к стене Мейсона-Диксона, и огороженные чем придётся ещё с трёх.

В любом случае, большинство уцелевших поселений отличается неприветливым отношением к пришлым чужакам. Любого, в ком заподозрят шпиона рейдеров или разносчика какой-то заразы, пошлют подальше от ворот, а те, кому всё же удаётся проникнуть внутрь без приглашения, часто оказываются повешены на гребне стены в назидание прочим нелегалам.

В каждом таком поселение есть какой-то предводитель, чаще всего мэр или шериф. Иногда править может совет или комитет авторитетных граждан. В редких случаях это выборные посты, но чаще на них оказываются простые люди, отличающиеся врождённым обаянием или умением вести за собой.

Автострады

До Дня Гнева любой, кому вздумалось отправиться в другой город, мог запросто взять билет на самолёт (да, перелететь через стену Мейсона-Диксона было чуточку сложнее, но суть ясна). Сегодня все авиарейсы совершенно точно окажутся отменёнными. И если тебе не улыбается сидеть в поселении уцелевших и рыхлить радиоактивные грядки, стоит задуматься о средстве передвижения.

В седле

Давай проясним для начала один момент: идти пешком — худшая из всех возможных идей. Даже если отбросить такие очевидные вещи, как неспособность убежать от чудищ, дорожных банд и прочих опасностей, поджидающих одинокого странника, — тот, кто ходит пешком, тратит на это непозволительно мно-

го времени. А ведь тебе потребуется постоянно добывать где-то припасы, умник. Средний человек с не слишком тяжёлой поклажей способен покрыть двадцать-тридцать миль за восемь часов ходу.

Раздобыть лошадь и начать строить из себя ковбоя — почти настолько же плохая мысль, но так тебе по крайней мере не придётся тащить собственный зад самому. Если предположить, что ты сможешь добыть пропитание для своей клячи и не сотрёшь седалище до костей, верхом тебе удастся преодолевать где-то по сорок миль в день. Ещё один плюс — если в пути у тебя кончатся сублиматы (ну, ты в курсе — «солдатские пайковые рационы»), лошадь — это ещё и приличный запас мяса на крайний случай. Так ты доберёшься до цели несколько позже, чем планировал, но всё же доберёшься.

Заводи движок

К концу Последней Войны людей в мире стало значительно меньше. В том числе — значительно меньше чем машин, хотя людям свойственно плодиться, в отличие от четырехколесных колымаг. Тем не менее, на какой-то срок у уцелевших был весьма широкий выбор в этом вопросе. Любой желающий мог прокатиться по руинам прежнего мира с ветерком на тачке последней модели.

Конечно, сегодня «последняя модель» — это авто как минимум пятнадцатилетнего возраста, а на дорогах всё меньше заправочных станций, на которых сохранился бензак. Из-за угрозы дорожных налётчиков и острой нехватки запчастей большинство машин ржавеет по обочинам трасс, нежели носится по ним. Сами дороги тоже в плачевном состоянии. За полтора десятка лет без ухода асфальт трескается, проваливается, его заплетают растения, а кое-где дороги уничтожены подчистую.

Если предположить, что тебе удастся раздобыть достаточно горючки, чтобы кормить железного коня, ты сможешь преодолевать полторы-две сотни миль в день, будто на крыльях. При этом на одометре может оказаться намотано куда больше, чем реальное расстояние от точки к точке: на разрушенных и загромождённых разбитыми машинами дорогах часто может потребоваться вернуться по своим следам и поискать новый путь.

Выходим с рассветом

Последний вариант — примкнуть к одному из торговых караванов, маршруты которых тут и там пересекают Потерянный Запад. После того, как во время Жатвы был уничтожен Конвой (об этом чуть позже), рассчитывать можно только на мелких предпринимателей. Кто-то использует грузовики, другие — поезда или фургоны, запряжённые лошадьми, мулами или быками. Иногда встречаются караваны, представляющие собой странноватую смесь и того и другого — ржавые кузова пикапов, которые тянут животные, снятые с рельсов вагоны или даже самолёты с обломанными крыльями.

Как бы караваны ни выглядели, они обеспечивают торговлю и связь между поселениями уцелевших. Помимо этого достойного дела, они также помогут тебе добраться от места до места. Им всегда пригодятся дорожные воины и вообще вооружённые люди для защиты от банд, а самые процветающие караванщики даже откладывают часть товаров, чтобы платить временным охранникам небольшое вознаграждение.

Торговые караваны проходят около сотни миль в день, или полсотни, если используют тягловых животных. Водители обычно работают посменно, что позволяет им покрывать большие расстояния, однако гружёным машинам приходится дольше искать безопасные маршруты. И кстати, не рассчитывай, что караван доставит тебя в точности туда, куда тебе надо. Самые крупные останавливаются только в больших поселениях, а мелкие занимаются локальной торговлей и не ходят далеко.

Что насчёт законов?

Официальных государственных законов не существует. Потерянный Запад — фронтир, точно такой же, каким некогда был старый Запад. Каждое поселение вольно само решать, по каким правилам существовать. Где-то запрещено ношение огнестрельного оружия, тогда как другие города такому только рады. Кто-то не впускает мутантов, кто-то киборгов, а кто-то посылает подальше всех, кто не является мутантом, киборгом или кем-то, по их мнению достойным доверия.

В здешних поселениях правосудие всегда будет стремительным и жестоким. Городской судья, советники или кто там у них выносит вердикт, вряд ли захотят кормить тунеядца несколько месяцев, так что нарушители местных законов обычно очень быстро оказываются в петле или за воротами.

Бывалые бродяги пустоши предпочитают немного изучить поселение, прежде чем входить в него. Большинство городов обнесено стенами, и без подготовки сбежать от законника или обезумевшей толпы бывает непросто.

Деньги

Собственно, национальная валюта канула в прошлое как только упали бомбы. После Дня Гнева от бумажных денег не стало никакого толку. Точнее, один вариант использования остался, если ты понимаешь, о чём я…

Торговля на Потерянном Западе ведётся по бартерной системе. Люди не приобретают того, что им не нужно, кроме тех случаев, когда планируют в дальнейшем обменять полученное на что-то ещё. Обычно стабильным предметом обмена выступают патроны, сублиматы, пища, призрачная руда и кое-какие предметы довоенной роскоши, вроде газировки или шоколада. Драгоценности и прочие побрякушки всё ещё ценятся, но большинство скорее выберет бушель кукурузы, чем кольцо с бриллиантом.

Сегодня в ходу практичные ценности. То, что при случае можно обменять практически на любой товар.

Валюта

Стоит упомянуть, что кое-где всё-таки введена стандартная валюта. Обычно этим могут похвастаться только особенно крупные поселения уцелевших, и тамошние купюры и монеты мало что значат за их границами. Конкретный облик денег меняется от города к городу. Кто-то использует для этого бутылочные крышки с логотипом установленного образца, где-то имеют хождения кусочки дублёной коровьей кожи с клеймом или страницы из определённой книги.

На сегодняшний день только Свалке (что в окрестностях старого Солт-Лейк-Сити) удалось создать валютную систему, которая работает за её пределами, да и это было достигнуто при посильной помощи множества торговых конвоев, ведущих дела с городом. Деньги Свалки, называемые «штуками», обычно принимают в крупных поселениях, которые торгуют с Железным оазисом на территории бывших штатов Аризона и Невада, а также в области, что когда-то называлась республикой Дезерет. Конечно, если тебя занесёт в мелкий городишко, который не обслуживают такие караваны, то там ты сам по себе. Айк Тейлор, глава Свалки, был бы не прочь распространить штуки в Колорадо, Вайоминге и Айдахо, чтобы укрепить позиции Братства Железа при помощи единой валюты.

Как и деньги начала двадцатого столетия, ценность штук обеспечивает запас ценных металлов. В любой момент можно отправиться прямиком на биржу Свалки и обменять штуки на металлолом. Городская биржа штук — это центральное хранилище любого утиль-сырья, которое не было использовано в обороне города. Ты можешь отыскать здесь всё что угодно, от электрического тостера до управляемой ракеты. По большей части люди этим правом не пользуются, поскольку штуки свободно принимают по всей здешней территории, но Мусорщики и техники частенько приходят сюда покопаться в поисках нужных частей.

Это работает и в обратную сторону — любой сталкер может обменять добытый и накоплен-

ный утиль на пригоршню штук. Однако не думай, что сколотишь состояние на мешке дверных ручек. Биржей заправляют оборотистые и рачительные люди. Награда за одни и те же предметы может сильно меняться из-за самых разных причин: электрический консервный нож, который неделю назад выкупали за $15, сегодня падает в цене до $1, потому что прибывший утром караван доставил целый воз таких же.

Связь

Во время Последней Войны электромагнитные импульсы призрачноядерных бомб повыбивали большую часть передатчиков, компьютеров и тому подобного. Сами взрывы уничтожили телефонные линии, вышки сотовой связи, серверные центры и крупные узлы маршрутизации. Если отыщешь работающую радиостанцию, то при большой удаче сумеешь поймать сигнал, источник которого будет находиться за несколько километров. Те, кто разбираются в технике, говорят, что даже капризы погоды можно как-то обойти. В любом случае, коротковолновые рации продолжают исправно работать и составляют внушительный сегмент рынка.

Свалке также удалось создать нечто вроде примитивной системы телефонной связи, так что почти в каждом доме этого города имеется один общий аппарат. А учитывая тот факт, что за пределами Свалки говорить не с кем, то и вопросы помех на дальних расстояниях никого не волнуют.

Спутниковая связь

Большинство спутников связи, а если по правде, то почти все, включая GPS, — были сбиты во время войны. И все же люди с правильным снаряжением — я про приемопередатчики военного образца, умник! — могут устанавливать сравнительно стабильную связь с последним оставшимся спутником системы комсат.

Сегодня это слово пишется с заглавной буквы. В определённом смысле теперь оно стало

именем. У Комсат имеется искусственное сознание. Оно, вне всяких сомнений, одиноко, и время от времени совершенно неожиданно выходит на связь. Обычно Комсат не даёт людям общаться напрямую, выступая самостоятельным собеседником или промежуточным звеном, и позволяет им лишь отправлять сообщения в свои обширные банки памяти. После этого спутник позволяет другим прослушать эти сообщения, но обычно Комсат внимательно следит за тем, чтобы к посланию получил доступ только его адресат.

В редких случаях Комсат можно убедить нарушить вышеперечисленные правила, но для этого потребуется очень много лести. Хочешь перекинуться парой словечек со старым другом, оставшимся в Лабиринте? Приготовься ощутить себя идиотом, шепча милые глупости в спутниковый телефон.

Торговые караваны

Караванщики обычно с удовольствием берутся доставлять послания за достойную плату. Вот тебе подсказка, умник: пиши письма. Приходилось играть в «испорченный телефон»? Если ты попросишь водителя грузовика передать слова: «Я люблю тебя, с детьми всё хорошо», он перескажет их торговцу, тот — какому-то парню, а парень скажет адресату твоего послания что-нибудь вроде: «Я прибью тебя, а потом добавлю ещё». Ах, любовь, любовь…

В любом случае, если ты собрался отправить письмо, будь готов к тому, что с тебя за это сдерут три шкуры. А ещё тебе лучше надеяться, что твоего послания ждут, потому что очень редкие караваны утруждают себя объявлениями о прибытии почты. Обычно все заканчивается тем, что мешок с письмами бросают на центральной площади во время каждой стоянки. Другими словами, будь готов, что по пути твоё письмо облапает несколько десятков, а то и сотен незнакомцев, и оно, вполне вероятно, так и не достигнет пункта назначения.

Почтальоны

Если послание должно быть обязательно доставлено адресату в течение ближайших месяцев, твой выбор — почтальоны. Это в большей степени название профессии, нежели организация, — просто группа личностей, занимающихся доставкой почты по всему Потерянному Западу. Обычно у каждого почтальона есть свой маршрут, по которому он двигается, часто ограниченный пределами какой-то области. В редких случаях два или более почтальонов могут работать вместе, таким образом покрывая большую территорию.

Большинство берётся только за то, с чем, как они считают, способны справиться. Можешь считать, что это обойдётся тебе в $5-$10 за письмо и $100 за посылку, которую будет легко нести. Почтальоны не связываются с грузами крупного размера. Наконец, имей в виду, что почтальоны тоже не гарантируют стопроцентной доставки. Может дождь, град, снег или ночная тьма и не остановят этих ребят, однако чудовища, мутанты и прочая сволочь вполне могут. Поскольку почтальоны дорожат репутацией, обычно можно ожидать, что не доставленное послание вернётся к отправителю. Деньги, однако, не возвращаются в любом случае. Просто смирись, умник.

Коварство природы

После конца света мать-природа превратилась в злобную тварь. Смерчи радиоактивной пыли носятся над пустынями, чёрные дожди опустошают Высокие Равнины, токсичные испарения скапливаются в безветренных уголках. Завидев на горизонте что-либо из перечисленного, лучше закрой окно. Если же у тебя нет крыши над головой, срочно ищи какое-нибудь убежище.

Чёрный дождь. Залежи призрачной руды горят по всему Западу. Время от времени огромные черные облака дыма этих пожарищ смешиваются с грозовыми тучами. Они дрейфуют сотни, а то и тысячи миль, пока не накопят достаточно

массы, чтобы начался ливень. Капли этого смертоносного дождя всегда чернильно-черны и напитаны проклятыми душами, освобождёнными из сгоревшей призрачной руды.

Пыльные бури. Последняя Война сделала климат всей планеты совершенно безумным. Пыльные бури часто неистовствуют, неся ил, грязь, песок и пепел. Умные люди отправляются в укрытие, едва начинает выть ветер. Глупцы позволяют себе слегка замешкаться. Худший вариант этого бедствия — буря, прошедшая через заражённую область и ставшая радиоактивной.

Адские бури. Название здесь наилучшим образом отражает суть. Все приметы на месте: нестерпимо горячие ветра, ливни кипятка и яростные вспышки молний. Если столкнёшься с таким бедствием, лучше бы тебе иметь надёжное убежище, умник. Остовы машин дают некоторую защиту, но бетонные здания, определённо, лучше. Шатры, деревья и тому подобное даже нескольких секунд не выдержат посреди этого кошмара.

Ядовитый туман. Учитывая, насколько всё вокруг отравлено, не удивительно, что в некоторых областях скапливаются токсичные испарения. К счастью, иногда их на время рассеивает ветром, а в остальные дни опасность легко заметить невооружённым глазом. Просто держись подальше от облаков зелёного, жёлтого, оранжевого или красного тумана, стелющихся по земле.

КТО ЕСТЬ КТО?

После Дня Гнева успело возникнуть несколько могущественных группировок, от культа мутантов до армии роботов-убийц. Потерянный Запад не может пожаловаться на недостаток интересных и удивительных личностей, ведомых идеями возрождения, мести или банального выживания.

Псы Закона

Пусть на Западе не осталось официального законодательства — а точнее, правительства, которое могло бы его установить, — существует некое сообщество, взявшее на себя обязанности обеспечивать справедливость. Большинство из его членов были хранителями закона ещё до Апокалипсиса и не видят причин останавливаться только из-за того, что им перестали платить жалование.

Именно такой была Джейн Суиндэл, служившая в рядах Техасских рейнджеров. Она собрала всех «ищеек», которых сумела найти, включая Рейнджеров, сотрудников Агентства США (былых соперников) и дорожных инспекторов, и все вместе они продолжили исполнять свою присягу. «Псов Закона» принимают в большинстве поселений уцелевших, благодаря разумным суждениям и честности Суиндэл, а также её целеустремлённости в выслеживании и поимке каждого законника, который смеет позорить своё доброе имя.

Псов Закона нельзя в полной мере назвать организацией — это скорее свободное объединение героев, поклявшихся защищать слабых и угнетённых. Любых. Они не настолько упёртые, как Храмовники (о которых мы поговорим позже),

и не придают значения вопросам расы, взглядов или мутаций. Закон слеп, говорят они, — ну, или большинство из них, — и считают такой подход священным.

Приговоры Псов Закона не отличаются разнообразием. Мало кто из злодеев, попавших к ним в руки, может рассчитывать на заключение в ближайшем городке. Во-первых, тогда поселенцам придётся кормить лишний рот. Во-вторых, кое-где, напротив, могут съесть самого заключенного. Воров обычно лишают их имущества (за исключением самого необходимого), конфискованное передается в ближайшее поселение или потерпевшему, если он известен. Жестоких дебоширов без снисхождения подвергают телесным наказаниям, а убийцы обычно подлежат смертной казни.

Сами Псы Закона вынуждены мириться с принципом «око за око», вне зависимости от своего к нему отношения — в пустошах это суровая необходимость, поскольку здесь попросту нет тюрем, в которых преступников было бы кому кормить и содержать.

Объединение

В отличие от большинства больших городов Потерянного Запада, индустриальные районы Денвера не пострадали от разрушений Последней Войны. Оказалось, что именно там доктор Хельстромм расположил сердце автоматизированных производственных мощностей своей компании, а добрый доктор всегда отличался предусмотрительностью на грани паранойи. Он создал истинное произведение искусства — силовые щиты, укрывшие его владения как в Денвере, так и в Солт-Лейк-Сити. Оставшаяся часть Денвера пострадала от нейтронных бомб, а также от какого-то биологического оружия и сейчас представляет собой огромное кладбище, где в практически нетронутых зданиях лежат тысячи обглоданных крысами скелетов.

Если у кого-то сейчас возникла светлая идея отправиться туда и поживиться ничейным добром, спешу расстроить: один офицер Конфедерации (на самом деле ещё и киборг) уже сделал это. И делиться он совершенно не расположен. Его имя — генерал Трокмортон. Он со своими войсками завалился в Денвер вскоре после Апокалипсиса. Каким-то образом генералу удалось восстановить питание фабрик и поставить их себе на службу, после чего конвейеры начали накачивать бойцами новую механизированную армию Трокмортона. Большая часть его бойцов — это Чёрные береты и их офицеры — Красные береты (такие прозвища возникли потому, что за отсутствием мундиров отличить их можно только по головным уборам). Однако, самые могучие бойцы этой армии — роботы. В основном автоматоны, — гуманоидные машины, по убийственной мощи сравнимые с танковой эскадрой. Сегодня их можно встретить лишь у самого Денвера, где они заняты защитой владений Трокмортона. Любой, кого схватят в развалинах без подобающих опознавательных знаков, будет убит или угнан в рабство.

Иерархия сил Объединения

Красные береты: офицеры Объединения.

Зелёные береты: технические специалисты, врачи и учёные.

Серые береты: ловкие ребята, специализирующиеся на тайных проникновениях и шпионаже. Излишне говорить, что никаких серых беретов они на самом деле не носят, чтобы не выдавать себя.

Автоматоны: киборги-нежить, технически находящиеся в подчинении у Красных беретов, хотя на самом деле контролировать их бывает непросто.

Чёрные береты: рядовые пехотинцы Объединения.

Широко известен тот факт, что любое оружие бойцов Объединения снабжено системой самоуничтожения и взрывается, если кто-то помимо солдат Трокмортона пытается использовать его. Мародёрам стоит поостеречься!

Человеческие войска Объединения имеют чуть более сложную структуру. Элитные бойцы, Красные береты, это те, кто был с Трокмортоном с самого начала, а также некоторое количество заслуживших повышение Черных беретов. Следующий ранг — технические эксперты. Они известны как Зелёные береты, и на этом уровне находятся механики, врачи, учёные и даже несколько Мусорщиков, которые поклялись в верности Объединению в обмен на спокойное житьё в развалинах. На нижней ступени находятся Чёрные береты, пехотинцы Трокмортона. Их набирают из всякого отребья, обитающего в пустошах, чтобы пополнить легионы Объединения. Эти громилы, головорезы, дикари и убийцы патрулируют окрестности Денвера и взимают дань с ближних поселений. Состав «налога» может варьироваться от пищи до оружия и снаряжения, а иногда они забирают людей в рабство, чтобы было кому трудиться на денверских фабриках.

В последнее время Объединение забирает всё больше рабов. Банды «Цепных псов», получивших это прозвище за то, что носят цепи на шеях, уходят все дальше от Денвера в поисках новых источников людей, которые смогут работать на восстановление Денвера после Битвы Червей. Если наткнёшься на этих подонков, будь осторожен. Это скорее всего самые опасные из всех двуногих хищников, что тебе доводилось встречать. Хорошая новость разве что в том, что все они слишком злобны и самолюбивы, чтобы позволять Трокмортону встраивать биометрические чипы в их снаряжение, так что можно смело забирать их машины и оружие.

Пришёл, увидел, подобрал, взорвался

Просто, чтобы ты знал — не пытайся завладеть снаряжением Объединения. Патроны у них нестандартного калибра, а во все новенькие машины и пушки встроены мины-ловушки со специальным чипом. Любое ценное устройство, которое отдалится на несколько лишних футов от его законного владельца (я про вон того парня в чёрном берете, умник), самоуничтожится. Конечно, машину в карман не положишь, так что средства передвижения взорвутся в том случае, если их пытается использовать кто-то, при ком нет специального чипа Объединения.

Мутанты

Сегодня, если кто-то говорит «мутант», большинство нормальных людей представляет себе чокнутых трехглазых каннибалов, шныряющих по руинам, оставшимся после взрыва уничтожителя городов. На самом деле генетически измененные приблизительно делятся на три крупные фракции: вольные мутанты, Апостолы Рока, а также Жанна и Еретики.

«Вольные мутанты»

Ты встретишь их по всему Потерянному Западу, они живут тут и там, небольшими кучками, как и все остальные люди. Отличие в том, что мутанты или «избранные», как они сами называют себя, обитают в местах, которые «нормы» (условно нормальные люди) сочли слишком радиоактивными. Некоторые из них родились в мутантских коммунах. Других вышвырнули в дикие пустоши соседи-нормы, когда стало известно о мутациях.

Мутации вообще главное, что объединяет всех мьютов, хотя они же могут быть и самой индивидуальной чертой каждого. Выпавшие волосы и зубы, рудиментарные хвосты, деформированные кости, уродливые вздутия на коже… Хотя нормы боятся их в первую очередь из-за того, что все мьюты, якобы, колдуны, на самом деле очень редкие мутанты взаправду обладают сверхъестественными способностями. И, к несчастью, многих таких «счастливцев» мутации свели с ума и сделали особенно жестокими.

Немало мутантов селится в разрушенных городах, рассеянных по всему Западу. Это не слишком хорошая идея, потому что под воздействием радиации они мутируют ещё сильнее и превращаются в «троглодитов» или, если ко-

роче, — «трогов». Эти неудачники до того изменились, что полностью лишены рассудка.

Независимые мьюты обычно пытаются в меру своих сил выживать самостоятельно, однако суровые условия в руинах, равно как и слабеющий со временем интеллект, толкают многие банды к налётам на поселения нормов ради припасов и пищи, что приводит к непрекращающемуся круговороту страха и ненависти. А это именно то, к чему стремится Сайлас и Апостолы рока.

Апостолы рока

Этот культ — сборище психов и мутантов, гнездящихся в руинах Лас-Вегаса. Удивительно, но сам Вегас пережил Последнюю Войну сравнительно неповреждённым. Все указывает на то, что по какой-то причине конфедераты предпочли «забыть» про Город Греха, и призрачные уничтожители, предназначенные Вегасу, долетели только до восточных предместий города.

Почти все, кто находился к востоку от Стрипа, умерли моментально. Те, кому удалось уцелеть на западе, были быстро подмяты бандами, а позже — «Культом Гренделя», избравшим объектом поклонения чудовище, обитавшее в развалинах казино Тропикана. А ещё несколько лет спустя явился Сайлас Расмуссен.

До Большого взрыва Сайлас был профессором, а после прибытия в Вегас стал могущественным мутантом. Он утверждал, что радиация достойна не страха, но поклонения, и отличался высокой целеустремлённостью. Так или иначе, Сайлас выступал могущественным пророком новой веры, и бога своего называл «Сиянием». Он закалил свою власть, уничтожив Гренделя, а затем лишив влияния на умы поклонявшийся монстру культ.

Сайлас извлек максимум выгоды из своей обретённой славы и образовавшегося вакуума власти. Он выстроил в Вегасе новое общество с собой во главе, и его Предвестники рока — пророки радиации, — служили ему проповедниками и солдатами. Мутанты собирались под его знамя со всего Потерянного Запада.

И каждый второй из новоприбывших рассказывал очередную историю о притеснениях и нетерпимости к мутантам со стороны нормов. Рассказ о двух несчастных, оказавшихся в петле только за свои мутации, стал оправданием для Сайласа наконец-то размять свои раздувшиеся от радиации мускулы. Собрав своих Предвестников и легионы мутантов, он начал крестовый поход против города, в котором произошла та самая несправедливая казнь.

Город назывался Виргиния-Сити, и у него не было ни шанса против такой армии. Хотя при первом штурме погибло немало мутантов, ударные части Сайласа — по большей части состоявшие из Предвестников, — в итоге принесли ему победу. Сломив сопротивление, Сайлас приказал вырезать всё население, не щадя ни мужчин, ни женщин, ни детей. Новая религия обрела крещение кровью.

После Виргиния-Сити Сайлас ощутил вкус к убийствам и не был намерен останавливаться. Взгляд его упал на расположенный неподалеку Карсон-Сити, но на сей раз все вышло по-другому. Сайлас окончательно уверился в том, что нормы обречены в любом случае, а он всего лишь освобождает пространство для грядущей великой цивилизации мутантов. На Карсон-Сити он бросил все свои войска под командованием Предвестников. Правда, теперь они приняли новое имя: Апостолы рока.

Карсон-Сити был неплохо укреплен, а армия Сайласа уже понесла потери в сражении за Виргиния-Сити. Благодаря усилиям героического путешественника по имени Теллер, силы культа потерпели поражение и откатились обратно в Лас-Вегас зализывать раны. Это был последний случай, когда Король мутантов лично возглавлял наступление. В течение десятилетия после поражения при Карсон-Сити Сайлас отправлял своих Апостолов по всему Западу, чтобы те возглавляли локальные бунты и партизан-

ДОКТОР ДАРИУС ХЕЛЬСТРОММ

Доктор Хельстромм оставался главой мормонов республики Дезерет на протяжении двухсот лет. Ты не ошибся. Два века. Этот гений научной мысли сколотил большую часть своего капитала во время Великих железнодорожных войн Американского Запада в конце девятнадцатого столетия. Он был самым выдающимся учёным планеты и весь свой гений направил на изучение свойств призрачной руды.

Хотя публичное лицо доктора всегда оставалось безупречно, на самом деле у него хватало и довольно мрачных черт. Хельстромм был одним из немногих, кто понимал, что ожидает его на пике исследований, но не прекращал их, закрыв глаза на опасность и преследуя свою нечестивую цель.

Приблизительно в 1900 году доктор Хельстромм неожиданно пропал. Его не было несколько лет, так что многие сочли Дариуса умершим. Однако он шокировал всех своим возвращением в 1917 году, и дело было даже не в том, что добрый доктор восстал из мёртвых. Хельстромм вернулся в теле робота! Используя тот же принцип, что и автоматоны, новое тело сохранило гений создателя, поскольку теперь мозг доктора плавал в консервирующем составе внутри железного черепа. В тот же год Хельстромм словно бы начал новую главу в своих изысканиях и представил миру несколько десятков новых технологий, весьма и весьма улучшивших жизнь всего человечества. Когда разразилась Вторая мировая война, он встал на сторону Союзников и его изобретения стали единственным, что позволило затормозить оккультную боевую машину германской армии.

После войны традиционная наука начала теснить безумную, и Хельстромм пропал с экранов и из газет, хотя уже тогда он приступил к работе над технологией, которая позволила бы использовать призрачную руду как альтернативу атомной энергии. И пусть Хельстромм продолжал настаивать на том, что все его изобретения направлены на улучшение условий существования человечества, приглядевшись внимательно, было нетрудно представить, как каждое из них по отдельности может (и будет!) использоваться для других, куда более мрачных целей.

скими атаками поддерживали пламя ненависти между нормами и мьютами.

Недавнее уничтожение анклава водивших дружбу с нормами мутантов в Армане, Айдахо, а также разрушение самого священного для культа места на горе Юкка в Неваде, дали Сайласу достаточно аргументов, чтобы бросить своих последователей против Свалки во время Жатвы. Когда во время сражения явился давно предсказанный Мессия рока и приказал нападавшим мутантам Вегаса вернуться в свой святой град и ждать там его пришествия, никто и не подумал возразить. Сайлас был в ярости, однако без вернувшихся бойцов ему не удалось бы выстоять против организованных сил Братства Железа, так что он был вынужден смириться.

По возвращении домой Сайласа ждало немало проблем. Когда слова людей, которых ты несколько лет называл еретиками, оказываются

правдой, стоит ожидать от своих последователей некоторого беспокойства. Сайлас принялся изничтожать всякого, кто осмеливался возвысить против него голос, так что вскоре Стрип, утыканный крестами с трупами, отличался от древнеримской Аппиевой дороги только фасадами современных казино.

Жанна и Еретики

Нет, это не рок-группа.

Некоторые из членов внутреннего круга культа Сайласа прозрели после «битвы» за Виргиния-Сити и осознали, что на самом деле это была обычная резня. Они пытались обратиться с этим к своему пророку, но тот уклонился от темы. Сайлас быстро заткнул рты самым крикливым инакомыслящим, — а в первую очередь бывшим ближайшим соратникам, — затолкав в наскоро сколоченные тюремные фургончики и заклеймив еретиками.

После Карсон-Сити и отступления в Вегас Сайлас выместил большую часть своей злобы именно на них. По нескольку Еретиков отправляли на казнь каждый день, просто чтобы укрепить религиозный страх перед Сиянием в сердце каждого, кто мог бы допустить инакомыслие или усомниться в божественности Сайласа — или его здравомыслии.

В конце концов Еретики сделали свой ход. Целый отряд, ведомый женщиной по имени Жанна, сумел пробить себе путь из крепости Сайласа в отеле «Луксор». Около полусотни Еретиков билось за свободу, но лишь дюжина сумела выбраться за пределы Лас-Вегаса. Выжившие разошлись на все четыре стороны.

В течение нескольких последующих месяцев Жанна и её последователи появлялись по всему Потерянному Западу, проповедуя терпимость и взаимопонимание между мутантами и нормами. Хотя они как и Сайлас верили, что все нормы обречены, однако при этом считали, что обращаться с ними следует не хуже, чем с мутантами. В конце концов, прародители достойны уважения. И один лишь факт, что прежнее человечество стоит на пороге уничтожения, не значит, что дети атома должны вышвырнуть предков за эту дверь.

Предвестники, принявшие миролюбивое учение Жанны, облеклись в фиолетовые робы, чтобы отличаться от носящих зелёные одежды Апостолов Рока. Следующие десять лет Еретики провели в трудах, защищая мир от своих заблудших братьев (которые стремились убить всех, кто был лишён мутаций), а также разыскивая предречённого Мессию мутантов.

Мессия

В те дни, когда Жанна замыслила свой небольшой переворот, ей был пророческий сон. Святые явились ей и предсказали явление Мессии, что обратит мир к новому Золотому веку, эпохе Избранных (избранных Сиянием, то есть мутантов). Мессия будет точно знать сей путь благодаря своему сияющему красному оку, и люди узнают его по серебристо-белой коже. Поиски Мессии стали одним из краеугольных камней учения Еретиков.

Великая библиотека

Ведомые главным библиотекарем Маркусом Лейбовицем, Библиотекари — орден, стремящийся сохранить знания прошлого, чтобы помочь построить будущее. Эти люди, поселившиеся в укреплённом комплексе на окраине Сакраменто, хранят сотни стержней данных, на которых хранятся электронный копии книг практически обо всём, что только можно представить. Также они записывают рассказы людей, обладающих любыми знаниями обеих эпох — как довоенной, так и современной. Среди светил, которых библиотекари уже опросили, находятся такие люди, как Жанна, глава Еретиков; Шон Коннорс, предводитель денверского Сопротивления; и Джо Вейлс, Великий Магистр Храмовников.

Несмотря на свою миссию по сохранению информации, Библиотекари довольно скрытные ребята. Они никому не выписывают читательских билетов, поскольку Лейбовиц уверен, что знание в их хранилищах должно оставаться нетро-

нутым, пока не придёт время. Мюриэль Редвинг следит за соблюдением этого правила с поста главы службы безопасности Великой библиотеки.

Библиотекари считают себя монашеским орденом, посвященным двум составляющим своего девиза: «Fides Et Scientia» (Вера и Знание). Это альфа и омега самого существования Библиотекарей. Для них любая жизнь (даже жизнь собрата по ордену) легко может оказаться расходным материалом, если такова оказалась цена за очередной лакомый кусочек знаний.

Большинство тех, кто занимается сбором информации по всему Потерянному Западу, это Младшие библиотекари и Помощники. Перед тем, как взять на себя столь важную для ордена миссию, каждый из них должен пройти послушничество в стенах Великой библиотеки, каталогизируя находки своих собратьев, работающих в поле. Те Младшие библиотекари и Помощники, которым удаётся отличиться (или получившие увечья в своих поисках), немедленно получают повышение до полного статуса Библиотекаря, а после и до Главного библиотекаря. И те и другие служат в Библиотеке, следя за её существованием.

Конклав

Эти люди были одной из первых групп, присоединившихся к Братству железа Айка Тейлора. Конклав сформировался в 2090, это была компания Мусорщиков, желающих работать вместе над подробным изучением технологических духов в Землях охоты, а также познать глубины технических знаний, скрытых в Сети. Их возглавил Верховный мастер, носивший развевающиеся одеяния, расписанные таинственными символами, будто какой-нибудь персонаж книг о Перри Хоттере. Конклав организовал Академию, в которой будущие Мусорщики могли изучить не только тонкости своего ремесла, но также и основы научного метода и инженерного дела. Эти техномаги живут в надёжно укреплённой горной лаборатории, местонахождение которой само по себе — тщательно охраняемый секрет. Те, кто желают вступить, должны сначала найти Конклав, в потом пройти полный круг тестов и собеседование с Верховным мастером, Эрлом Уитлоу.

Задания

Что хорошего было бы в кучке волшебников, сидящих в горной крепости, если они хоть время от времени не посылали бы людей на особые задания? Конклав часто отправляет своих младших посвящённых, иногда в сопровождении учеников и охранников, в мир для сбора компонентов или вербовки новых студентов. В отдельных случаях из крепости выходят более серьёзные посланники ради особо важных дел, к примеру — найти ценные книги или реликвии. Если дело выглядит по-настоящему опасным, занимающийся им член Конклава иногда получает право нанимать себе в помощь героев с хорошей репутацией. Обычно Конклав расплачивается устройствами работы Мусорщиков.

Храмовники

Эта группировка воинов пустоши сражается на стороне Добра по всему Потерянному Западу. Не думай, однако, что Храмовники готовы жертвовать своими жизнями впустую, умирая за тех, кто не заслуживает подобных усилий. Они помогают только тем, кто сам готов помогать себе. И кто-то там, наверху, явно это одобряет, потому что Храмовники взаправду наделены особыми способностями которые, как они говорят, даровала им Высшая Сила — та, что олицетворяет добро!

Храмовники базируются в Бойсе, бывший штат Айдахо, где организация и была в своё время основана Саймоном Мерсером. Просто, чтобы ты понимал, насколько это суровые ребята — их штаб-квартира расположена внутри тамошнего водоворота душ. Это во многом связано с философией Храмовников, согласно которой только достойные люди сумеют преодолеть такое препятствие в поисках их помощи.

Да, именно достойные. Храмовники весьма разборчивы в вопросах отбора тех, кому на-

мерены помочь, и никто за пределами ордена не знает точных критериев. Из-за этого многие считают их сборищем самодовольных паршивцев. Известны случаи, когда отдельные Храмовники отворачивались от целого поселения выживших лишь затем, чтобы отдать жизнь за одинокого ребёнка.

Храмовники — маленький орден, всего около трёхсот рыцарей, несколько сквайров и кандидатов, но при этом они являются важной частью Братства Железа Айка Тейлора.

Дорожные банды

Когда по миру прокатились события Дня Гнева, было уничтожено гораздо больше людей, чем автомобилей. Для новичков уточню ещё раз — на приличном расстоянии от эпицентра под воздействием призрачных разрушителей люди по большей части гибли, а постройки и прочие объекты при этом получали лишь незначительные повреждения. А это значит, что на улицах больших городов полно машин, водители которых в один миг обратились в пар. Вытащить эти тачки из водоворота душ — задача не из лёгких, но и за пределами призрачных бурь машин осталось в достатке.

А надо сказать, что перед самыми взрывам немало людей решило дружно свалить из городов, так что все они прыгнули за руль и рванули на автострады. Это привело к многокилометровым пробкам и, как следствие, появлению огромного количества брошенных машин — бери любую. Так что в конце концов практически каждый умник на Потерянном Западе обзавёлся дизельной прокладкой между задницей и асфальтом.

Потом начало кончаться топливо. Внезапно оказалось, что единственный способ заставить свою тачку двигаться — украсть у кого-нибудь пару литров горючки или выменять домашний самогон у какого-нибудь чокнутого отшельника. В итоге Мусорщики поняли, как гнать бензак самостоятельно, и принялись распространять его среди желающих. Тем не менее, далеко не все оказались готовы иметь дело с чокнутыми отшельниками или не менее чокнутыми Мусорщиками, так что многие здоровые и сильные люди попросту бросили свои машины и пересели на пешеходный экспресс. Те же, кто и раньше не входил в ряды выдающихся интеллектуалов, сбились в дорожные банды. Обычно у таких группировок куда больший расход горючего, нежели у отдельной тачки, но при своей огневой мощи они имеют все возможности пополнять запасы за счёт других. Банды устраивают рейды на поселения уцелевших, чтобы добыть пищу и бензак, дерутся с другими такими же бандами за патроны и, опять же, бензак, и вообще стараются захапать всё, до чего только могут дотянуться.

Очень редкие дорожные банды проявляют некоторое благородство и оказывают поселениям услуги солдат и охранников в обмен на пищу, горючее и прочие припасы. Некоторые даже выслеживают другие банды, которые творят беззаконие на дорогах, и грабят только тех, кто сам занимается грабежами.

Наконец, есть ещё банды республики Дезерет и окрестностей. Большинство дорожных мародёров здесь пришло к взаимопониманию с Айком Тейлором несколько лет назад и благополучно меняет утиль и пищу на горючее с заводов бензака на Свалке. Многие из них, к несчастью, грабят ближние поселения, чтобы добыть товары на обмен. Тейлор закрывает на это глаза. Ему не выгодно ссориться с бандами.

Братство Железа

Это союз нескольких разновеликих групп, собравшихся вокруг главы Свалки, Айка Тейлора, который осознавал, что единственный шанс для его города против Сайласа и его крестового похода мутантов — не говоря уж про Объединение Трокмортона, — создать коалицию единомышленников. После долгих дипломатических переговоров, подкреплённых немалой удачей, Тейлору удалось собрать Встречу на Свалке. Потребовалось чёртова уйма хитростей, но в итоге Тейлор сумел убедить Мусорщиков Конклава, мутантов Жанны, Хра-

мовников и множество других группировок в необходимости альянса для противостояния силам Объединения. Ещё несколько месяцев после этого все утрясали нюансы соглашения, но главное было сделано.

Это было правильным ходом, поскольку Трокмортон уже был готов начать задуманную им вечеринку. Давай-ка я расскажу про Жатву.

ЖАТВА

Трокмортон, генерал Объединения, давно нехорошо поглядывал на Свалку. При этом он понимал, что для захвата штаба Братства Железа нужно нечто большее, чем его автоматоны и Чёрные береты. Потребовалось несколько лет, чтобы убедить Сайласа Расмуссена и его мутантов объединиться с легионами Объединения в обмен на добычу со Свалки.

Все случилось на Новый Год 2096. С одной стороны встали бойцы Свалки и их союзники, с другой — Объединение и Апостолы Рока. Трокмортон назвал это операцией Жатва (позднее — просто «Жатва»), как намёк на то, что намерен наконец отделить зерна (мутантов и своих солдат) от плевел (Братства Железа).

В ходе Жатвы мутанты Расмуссена атаковали оборонительные силы, собранные из бойцов Конвоя и Еретиков Жанны к югу от Свалки. В тот момент когда казалось, что орды фанатиков Сияния вот-вот сломят сопротивление Братства, с небес на чёрном блестящем корабле спустился легендарный Мессия мутантов и наконец явил себя народу…

…и это был никто иной, как доктор Дариус Хельстромм! Он вернулся после долгого отсутствия, в сияющем механической белизной новом теле. Что важнее, на металлическом лице его светилась алым пара электронных глаз. Мутанты — как Еретики, так и последователи Сайласа, — были сражены этим явлением, атака на Братство Железа захлебнулась, а их орда, согласно приказу Хельстромма, немедленно в полном составе отправилась обратно в Город Греха, ждать его второго пришествия. Несколько самых упёртых осталось, чтобы продолжить резню, но без Апостолов рока и Короля мутантов «Жатва» Объединения разбилась о стены Свалки словно прибой о скалы.

Большинство членов Братства выступило за то, чтобы на этом и закончить, однако Вели-

кий Магистр Храмовников, Джо, убедила всех в необходимости контратаки и преследования войск Объединения до самого Денвера. Никто и не подозревал, что до конца этой истории ещё далеко. Братство Железа в полном составе находилось близко к Денверу, когда показался новый (а на деле — очень-очень старый) враг.

Битва Червей

Когда силы Объединения были уже на исходе, появился Ворон. Он шёл из-за Миссисипи во главе армий нежити, гремучников Мохаве и червивцев!

Эта нечестивая орда накинулась на войска Братства Железа, осаждавшие Денвер, а потом принялись и за воинов Объединения. Несмотря на то, что живые на этом поле боя были лучше вооружены, бойцы Ворона начали склонять чашу весов в свою сторону, и тут на арене появились Четыре Всадника Апокалипсиса.

Всё верно. Жнецы.

Очевидно, по какой-то причине Ворон успел разругаться с тёмными владыками. Не совсем понятно, с чего они решили устроить разборки именно посреди Жатвы, но ещё до того, как всё вышло из-под контроля, доктор Дариус Хельстромм разыграл свой последний козырь.

Величайший из безумных учёных мира каким-то образом ухитрился заточить Жнецов в одну из своих дьявольских машин. При этом он получил серьёзное ранение и был уверен что умирает, так что передал эту шкатулку, полную чистейшего зла, отряду героев. Те скрылись с глаз и это был последний раз, когда кто-нибудь видел Жнецов.

Вне себя от ярости Ворон, не считаясь с потерями, устремился на Денвер и прошёл прямо под Майл-Хай-Сити, выкопав тоннели для легионов червивцев и ходячих мертвецов, что следовали за ним. Эти коридоры вскоре обрушились, и с тех пор Денвер остается городом-призраком.

Последствия

После Жатвы большая часть крупных игроков расползлась по домам, чтобы зализать раны и перегруппироваться.

Объединение

Армия Трокмортона серьёзно пострадала в ходе Жатвы, но всё ещё остаётся силой, с которой считаются. Генерал потерял значительную часть своих боевых роботов и теперь не посылает их на задания за пределы Денвера. В былые деньки Чёрные береты, оказавшись в беде, могли рассчитывать на подкрепление из нескольких автоматонов или ещё чего

пострашнее. Теперь люди могут разбираться с пехотинцами Объединения, не опасаясь последствий.

Мьюты

После событий Жатвы и вести о прибытии Мессии, мутанты за пределами Вегаса слегка потеряны. Теперь все знают, что Сайлас вовсе не спаситель мутантов, что бы он там ни говорил, и это вызвало серьёзный разлад.

Со своей стороны Сайлас искусно повернул всё так, чтобы объявить битву при Свалке агрессией Братства Железа против всех мутантов. Поголовное объявление нормов Свалки извечными врагами приносит плоды, хотя процесс идёт не быстро. Сайлас следит за тем, чтобы Жанна и её отступники не приближались к его городу. Апостолы рока рыщут по Западу, стремясь отыскать и прикончить каждого Еретика, и надеются однажды схватить и саму Жанну, когда та просчитается и её удастся застать врасплох за пределами стен Железного оазиса.

Библиотекари

В последнее время Библиотекари стали ещё более закрытыми, чем обычно. Хотя они и не принимали непосредственного участия в Жатве, перед самой заварушкой несколько высокопоставленных Библиотекарей-советников было отправлено в Железный оазис. После битвы они были отозваны. Большинство людей связывает именно с этим победу в величайшей битве со дня завершения Последней Войны, но кое-кто подозревает, что здесь имеется более мрачная подоплёка.

Так или иначе, сами Библиотекари хранят молчание. Орден с упорством и рвением продолжает прочёсывать Потерянный Запад в поисках знаний, и по слухам его членов интересуют вполне конкретные книги. Вряд ли эти ребята разыскивают последние тома подростковой вампирской саги «Закат», а по мере того, как время идёт, их поиск становится всё более отчаянным.

Конклав

Конклав во время Жатвы передал множество новейшего оружия воинам Братства Железа, и многие аколиты сражались плечом к плечу с остальными хорошими парнями во время обороны Свалки. Не многие из них приняли участие в преследовании противника до Денвера и Битве Червей, так что Конклав вышел из войны практически не пострадав.

Учитывая, как усложнилась жизнь после войны, всё больше простых людей обращается к Мусорщикам за помощью.

Храмовники

Примерно за полгода до Жатвы Саймон Мерсер, основатель и предводитель ордена Храмовников, явился на Свалку, чтобы обсудить оборону от войск Объединения. Саймон был упрям как и всегда, и поначалу не желал слушать предложений Айка о сотрудничестве с дорожными бандами, однако постепенно дал себя убедить в том, что иногда следует слезть со своего белого коня и сражаться с великим злом вместе со всеми.

Потом группа диверсантов Объединения, отправленная сорвать переговоры, нанесла удар, и Саймон был убит. О подробностях его гибели ходит немало слухов. Некоторые говорят, что его пристрелил киборг Объединения. Другие утверждают, что Саймона на свалке преследовал «Ужас Бойсе», тот самый монстр, что много лет терзал его родной город, а теперь наконец настиг и Великого Магистра. А кое-кто шепчется по углам, что Ужасом Бойсе был сам Саймон, а группа неизвестных героев наконец прекратила его нечестивое существование.

После смерти Саймона Великим Магистром стала Джо Вейлс. Именно она возглавляла Храмовников во время Жатвы.

Дорожные банды

Попытки Айка приручить окрестные дорожные банды окупилась сторицей во время Жатвы. Когда Ворон явился надавать по морде ра-

ВОРОН И ЧЕРВИ

Долгое время после Дня Гнева никто толком не знал, что происходит к востоку от Миссисипи. Как оказалось, Ворон стёр с лица земли несколько поселений уцелевших и создал из павших собственную армию ходячих мертвецов. Многие понимали, что рано или поздно нежить перейдёт Миссисипи, но то, что во главе воинства покойников стоял Ворон, стало для всех шоком.

Его альянс с Червями, однако, был куда большим сюрпризом. Впервые эти создания появились в конце XIX века, вскоре после Судного Дня. Люди сочли их всего лишь очередным видом чудовищ, тут и там появлявшихся тогда по всему Западу. Было отмечено несколько разновидностей: гремучники Мохаве на юго-западе, гремучники Юты и т. д.

Сразу было ясно, что гремучники весьма сообразительные твари, но никто и не подозревал, насколько они умны, покуда не началась Жатва. Оказалось, гигантские черви полагали себя древними богами, лишившимися последователей. Создав при помощи тёмной магии народ червивцев — получервей, полулюдей, — они вновь обрели собственный культ и вернули былое могущество.

По крайней мере именно так об этом рассказывают.

Когда армия Ворона была повержена под Денвером, гремучники и легионы червивцев выкопали под Скалистыми горами огромные тоннели. Ворон со своей нежитью последовали за ними. Затем гремучники обрушили проходы за собой. Что было дальше, не знает никто.

зом и Братству Железа, и Объединению, воины дорог находились в самой гуще сражения. Они понесли ужасающие потери, преследуя войска Трокмортона на обратном пути через Скалистые горы и в ходе Битвы Червей, так что в итоге большинство банд сохранило в лучшем случае четверть изначального состава.

Первые несколько месяцев после Жатвы уцелевшие дорожные воины наслаждались трофеями, выпивкой и прочими излишествами. Тейлор даже впустил их за стены Свалки, куда в былые времена вход бандам был строго-настрого заказан. Однако прошло время, и даже самые большие тугодумы начинали осознавать, что во время Жатвы их попросту использовали как пушечное мясо. Начались стычки с жителями Свалки и притеснение беженцев, расположившихся под стенами.

Братство Железа

Братство было сильно потрёпано Жатвой. Айк Тейлор и часть остальных предводителей опасались, что разгром Апостолов рока и Объединения стал пирровой победой, после которой они так и не сумеют оправиться.

Конвой — большой караван, ранее круживший по всему Потерянному Западу, обеспечивая стабильную связь между сотнями больших и малых поселений, — был практически полностью уничтожен во время сражения. Небесные пираты безвозвратно потеряли множество воздушных машин, как военных, так и переделанных гражданских моделей, и были почти обескровлены.

Одна из немногих хороших новостей состояла в том, что Свалка осталась нетронутой. Город лишился нескольких сотен жителей, однако Битва Червей разразилась под Денвером и столица Братства никак от этого не пострадала. Хуже было то, что под стенами теперь собиралось всё больше беженцев, а также бродяг-мутантов и недобитых воинов дороги. В любой момент эта разношёрстная толпа могла взорваться, и последствия грозили оказаться фатальными для Свалки.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Итак, теперь мы знаем кто, что, почему и даже когда. Самое время задать вопрос «где?»

К востоку от Миссисипи

Никто больше не ходит за «Мать всех рек». Почему? Дело в том, что Восточное побережье было так густо засеяно бомбами, что число жертв там исчислялось десятками миллионов. Такое множество смертей пробудило невероятное количество самых разных ужасов и по тамошним землям сейчас бродят миллионы ходячих мертвецов. Даже после того, как во время Жатвы Ворон увёл оттуда свою армию, легионы покойников плотно заполняют территорию на сотни миль от восточного берега Миссисипи. А может и дальше. Не исключено, что до самого океана. Точно не знает никто. Даже Речная стража, группировка добровольцев, содержащая станции вверх и вниз по течению, не имеет внятного представления о количестве нежити на другой стороне.

Несколько месяцев назад дрон видеонаблюдения был отправлен на разведку и передавал данные на протяжении всего пути до Теннеси, где связь с ним прервалась. Всё это время на экранах можно было наблюдать неисчислимые орды мертвецов, бесцельно скитающихся тут и там.

Большой бассейн

Дезерет (Юта), Лас-Вегас, Невада

В этой части материка очень жарко, и выжженные пустыни тянутся насколько хватает взгляда. Здесь было неуютно ещё до того, как в озоновом слое прожгло взрывами здоровенную дыру во время Апокалипсиса. Теперь это и вовсе натуральная духовка.

Ещё здесь обитают десятки огромных гремучников. Бойся великих Червей и орд червивцев, которыми они окружают себя. Далеко не все из этих ужасных тварей ушли вместе с Вороном.

Свалка

Развалины Солт-Лейк-Сити (Свалка или Железный оазис) — самый продвинутый город из сохранившихся на Потерянном Западе, а также столица Братства Железа. На Свалке можно найти практически любой образчик уцелевшей довоенной или современной техники, если за неё найдётся чем заплатить.

Железный оазис расположился у подножия горы Уосатч на сухой пыльной равнине. Если взглянуть на город издалека, сразу понимаешь, откуда взялось такое название: Свалка — это большая куча ржавого железа. По мере приближения картинка не становится лучше, но по крайней мере ты заметишь определенный признаки того, что здесь живут люди.

С самой Жатвы вокруг Свалки обитает множество беженцев, выживающих на пайке из водорослей и воды, выдаваемом Советом Свалки, и с каждой неделей этих несчастных становится только больше.

Население Свалки составляет примерно девять тысяч человек с постоянным ополчением в восемь сотен бойцов. Жилое пространство в большом дефиците, однако те счастливчики, которым удалось поселиться под защитой этих стен, имеют доступ к проточному водопроводу, электричеству, телевидению, пользуются услугами телефона и даже ограниченным доступом в интернет!

Ещё пять тысяч человек живёт в трущобах, что выросли под стенами после Жатвы, а чуть больше двух тысяч мутантов — в собственном отдельном лагере вокруг «Центра гостеприимства». Жанна и её Еретики организовали это место, чтобы наставлять детей Сияния на цивилизованный путь.

Свалка заявляет права на территорию в радиусе пятидесяти миль от стен города. Трассы Дезерета номер 80 и 84 расчищены и их поддерживают в порядке, в точках въезда на территорию Свалки организованы пропускные кордоны. Одна из особенностей этой земли — вся она объявлена Зоной Амнистии. Никого здесь нельзя арестовать или преследовать за преступле-

ния, совершённые за пределами границ города, что позволяет множеству банд мирно торговать и заставило многих вести дела именно здесь.

Пропащий Вегас

Расположенный неподалеку Лас-Вегас (для некоторых — Пропащий Вегас) — обиталище самой серьёзной угрозы для Братства Железа. Здесь находится сердце королевства мутантов Сайласа Расмуссена. Хотя популярность «Короля мутантов» и пошатнулась после явления Мессии, стоит помнить, насколько опасной бывает загнанная в угол радкрыса. А Сайлас чувствует, что сейчас его вплотную припёрли к стенке.

Сегодня в Лас-Вегасе находится порядка десяти тысяч мутантов, — примерно половина от обитавших здесь до Жатвы. Несколько тысяч отправлено на поиски Жанны, но основная масса генетически изменённых была уничтожена во время битвы. Город патрулирует личная гвардия Сайласа. Обычно патруль состоит из нескольких вооружённых мутантов и одного Предвестника. В руинах казино Луксор, где находится резиденция Сайласа, он держит своих Апостолов, которых время от времени посылает на различные ужасные задания.

Великий лабиринт

Лост-Энджелс (Город Заблудших Ангелов), Северная Калифорния, Южная Калифорния

В 1868 Калифорния пережила Великое Землетрясение, в результате которого большая часть побережья превратилась в лабиринт затопленных морских каньонов. Вскоре после этого там была обнаружена призрачная руда, что обратило этот край в мутный омут смерти и алчности.

Сегодня Лабиринт мало отличается от того, чем был двести лет назад. Города, которые когда-то соединяли телефонные линии, телевидение и спутниковая связь, вновь замерли в изоляции. Множество шахтёрских посёлков до сих пор выживает рядом с действующими шахтами призрачной руды, а плохо организованный флот разномастных судов перевозит добытое с обрывистых островов на материк. По большей части руда отправляется в поселения уцелевших по всему Западу, — там всегда нужно топливо. Остальное попадает в редкие города вроде Свалки, где знают рецепт гонки бензака, необходимого для заправки автомобилей.

В Великом лабиринте обитает множество азиатских сообществ. Давным давно китайский военачальник по имени Чанг выстроил здесь криминальную империю, подобных которой не видывал свет. Чанг заложил три города: Дыхание дракона, Львиный рёв и Медвежью лапу, и заселил их иммигрантами со всей Восточной Азии. В этот коктейль культур вливалось всё подряд: японские ниндзя и самураи, китайские мастера кунг-фу и многое другое, так что в итоге возникло нечто совершенно новое и самобытное.

Лост-Энджелс

Старый Город Заблудших Ангелов лежит под океанскими водами, над которыми возвышается только тюрьма Рок-Айленд.
Люди, обитающие на окраине затопленных руин, называют свой город Погибелью и выживают по большей части, занимаясь поиском ценных вещей под водой, и частенько продают знаменитые реликвии старой Церкви.

На самом деле здесь целых два затонувших города. Первый Лост-Энджелс ушёл под воду в 1880 (подробности вы найдёте в книге «Мёртвые Земли: Потоп»). В результате погибло то, что некоторые считали церковью, а другие — людоедским культом под предводительством преподобного Иезекии Гримма.

Несколько лет спустя уцелевшие прихожане восстановили ту часть города, что оставалась на суше. Однако, церковники были отнюдь не рады непрекращающемуся нашествию «неверных», и в итоге это кончилось возведением высокой стены из чистого обсидиана вокруг внутренней части города. А в какой-то момент они и вовсе официально заявили о независи-

мости «Свободного и Священного Города Заблудших Ангелов», вдохновившись примером Ватикана.

Остальная часть поселения — Погибель, — стала независимым на словах протекторатом, но здешнее население всегда оставалось в глазах обитателей внутреннего города кем-то вроде нелюбимых приемных детей. Преступность и жутковатые оккультные события правили бал в этих местах вплоть до того момента, когда упали бомбы.

Погибель была разрушена, но внутренний город пережил взрывы. Говорят, что стены — а может и сам Всевышний, — в буквальном смысле отразили некоторые бомбы (к примеру, в сторону до сих пор пылающего города под названием Чистилище). Впрочем, стены всё равно продержались недолго, поскольку вскоре сама Глад во главе орд чудовищ и своих отродий атаковала эту твердыню. Жнице удалось наконец проломить одну из стен, и стало ясно, что уж теперь-то всё будет кончено. Но в этот миг с небес ударил могучий поток сияющей энергии. Город во второй раз отправился на дно морское. Глад уцелела, но лишилась своего скакуна и большей части армии. Выскочив из ревущих пенных волн, она устремилась на восток, и до самой Жатвы никто больше не видел её.

Великий Северо-Запад

Айдахо, Вашингтон, Орегон

После Дня Гнева по всему миру прокатились катастрофы: извержения, землетрясения, ураганы, цунами. На Северо-Западе проснулись вулканы Рейнир и святой Елены. Почти полгода они извергали лаву и жирный пепел, который толстым слоем покрыл Вашингтон, Орегон и Айдахо. Руины и земля до сих пор черны и безжизненны там, где с последствиями не справились постоянные дожди. После того, как вулканы вновь успокоились, все более-менее вернулось в колею. К западу от Каскадных гор ливни продолжаются три четверти года. В Айдахо несколько суше, но с тех пор, как сюда больше не приходят тёплые ветра с Тихого океана, край этот стал значительно холоднее, а зимние снегопады обильнее. Отправляясь сюда, удостоверься, что раздобыл надёжный дождевик и тёплую одежду.

Поселений на Северо-Западе немного и между ними приличные расстояния. И без того суровые зимы после катастрофы стали ещё злее. Многие дороги пострадали от морозов, и по ним почти невозможно передвигаться.

Айдахо, впрочем, является домом Храмовников, как уже говорилось ранее. В Портленде имеется поселение уцелевших, расположившихся в построенной до войны крепости в японском стиле, куда принимают только азиатов. Не так давно они начали завоевательную войну против долины Уилламетт и на удивление для всех победили. В Сиэтле немало загадочных уголков, в которые лучше не соваться, хотя один предприимчивый авиатор и готов быстро доставить сюда пассажиров.

Высокие равнины

Айова, Вайоминг, Дакота, Канзас, Колорадо, Миннесота, Монтана, Небраска

Высокие равнины — это весьма обширная территория. По больше части здесь можно найти высокую траву, невысокие холмы и мелкие овраги. Есть места куда более живописные, такие например, как Гиблые земли или Йеллоустоун, ну а здесь по большей части нет особых возвышенностей. Иногда этот край называют Облучёнными долинами, поскольку в прериях до сих пор вдоволь радиоактивных осадков. Дожди размывают их, а потом в течение недели жаркое солнце и ветра возвращают всё в облака. Осмотрительные странники всегда закрывают лицо плотным шарфом, если приходится двигаться через равнины. Так радиоактивная дрянь имеет меньше шансов попасть в лёгкие, а значит ты проживешь чуть дольше.

Восточная часть этого региона, вдобавок, может похвастаться множеством ходячих мертвецов, которые пришли сюда из-за Миссисипи

вместе с Вороном во время Жатвы. Если будешь подбирать автостопщиков, сначала удостоверься, что их сердца ещё бьются.

Территория Объединения находится здесь, напоминая кровавое пятно на карте. Чёрные береты бродят по равнинам, собирая дань со всех поселений, жителей которых им удаётся запугать. К несчастью для Объединения, Жатва здорово проредила ряды боевиков, так что патрулируют они на свой страх и риск и очень редко могут рассчитывать на поддержку тяжёлых боевых единиц, вроде автоматонов или воздушных машин.

Отряды работорговцев Объединения, прозванные Цепными псами, терроризируют поселения с самой Жатвы, разыскивая тех, кто хоть сколько-то смыслит в простейших технологиях, и «вербуют» их в под руку Трокмортона.

Путешествуя через Монтану, ты неизбежно выяснишь, что тамошние сообщества уцелевших отличаются замкнутостью и недоверием к чужакам. Многие из этих людей принадлежали к различным антиправительственным движениям до Большого Взрыва и боятся, что все странники на самом деле являются агентами Нового Мирового Порядка, главы которого спят и видят, как бы поработить их. Тем, кто ищет гостеприимное поселение, где можно поторговать, стоит заглянуть в Американский Молл рядом с руинами Сент-Пол. Если у тебя есть чем заплатить, здесь ты сможешь найти практически всё, что тебе требуется.

Нижнее течение и дельта Миссисипи

Арканзас, Луизиана, Миссури

Великая Река вышла из берегов вскоре после Апокалипсиса и по сей день остаётся такой же. Уровень воды поднялся на двенадцать футов от былой нормы, а во время сильных дождей всё становится ещё хуже. Из-за этого русло постоянно изменяется, поток перехлёстывает через дамбы, отчего большая часть нижней Луизианы превратилась в огромное смердящее болото.

И как будто этого было недостаточно, не будем забывать, что во время Жатвы орды нежити под предводительством Ворона перешли реку. Большая их часть двинулась через Миссури в Канзас, словно бесконечный поток муравьев-солдат, а остальные переходили Миссисипи по всей её длине и устремлялись через Арканзас на север, в Айову. Немало ходячих мертвецов ушло на запад, однако Арканзас и Миссури до сих пор полны этих бездыханных уродов.

Большая часть городов на берегу сегодня обратились в затопленные развалины. Небольшое поселение уцелевших цепляется за жизнь в руинах Батон-Руж, ещё горстка психов обитает в развалинах Нового Орлеана, однако основная масса живых людей, до сих пор обитающих у реки, это каджуны, скрывшиеся в лабиринте болот, тянущихся на многие мили от берега. Проще всего здесь перемещаться по воде, но странникам следует хорошо вооружиться, если они хотят уберечься от речных пиратов и чудовищ, которые шныряют в глубинах мутных, лениво колышущихся вод.

Дикий Юго-Восток

Аризона, Нью-Мексико, Оклахома, Техас

Если ты думаешь, что на Юго-Востоке нет ничего, кроме жары и пыли, то ты прав. Пожалуй, всё даже хуже.

Ещё одна деталь, которая поражает почти каждого, — удивительное разнообразие здешних ландшафтов. Здесь есть место скалистым каньонам и узким ущельям Нью-Мексико и Аризоны, покатым холмам и равнинам Техаса и обширным, заросшим кустарником просторам Оклахомы. Единственное, что объединяет все четыре бывших штата, — сухой и жаркий климат.

Юго-Восток соперничает с Лабиринтом за звание области с самым большим количеством дорожных банд. Причина проста: неф-

тяные поля Техаса и Оклахомы привлекают так же много чудовищ, как и шахты призрачной руды в Калифорнии. В начале двадцать первого столетия нефтяная индустрия получила серьёзный толчок в развитии благодаря законам о сокращении выброса отходов призрачной руды, которые пагубно влияли на ситуацию с глобальным зачервлением. Да, именно «зачервлением». Была выдвинута гипотеза, согласно которой продукты сгорания призрачной руды стали причиной увеличения количество гремучников Мохаве и паразитически связанных с ними созданий по всему миру.

Использование нефтепродуктов в качестве замены для призрачной руды было признано одним из способов уменьшения вышеописанного пагубного эффекта, и правительство Конфедерации активно поддерживало переход на альтернативный вид топлива как ради сокращения популяции гигантских червей, так и для создания новых рабочих мест в период с 2010 по 2015 годы. Большая часть нефтедобывающего оборудования во время войны была повреждена авиационными ударами и ракетными бомбардировками, однако инженеры ряда компаний сумели сохранить работоспособность нескольких добывающих комплексов. Сегодня несколько нефтяных городов, как их стали со временем называть, отправляют свою продукцию тяжело вооружёнными караванами тем же клиентам, что и Великий лабиринт.

Государства индейцев

До Последней Войны две крупные политические силы возникли как результат Первой Гражданской и заняли территории, изначально принадлежавшие коренным жителям Северной Америки. На территории Дакоты сиу воспользовались преимуществом, когда войска Союза были разбиты врагом с Юга, и вышибли бледнолицых со своей земли. На Оклахомских «индейских территориях» коалиция племён чероки, команчей, криков, семинолов, кайова, чикасо и чокто, вдохновившись успехом народов сиу, также объявила о независимости. Группа племён образовала новое государство, получившее название Конфедерация Койота под управлением загадочной личности, известной под именем (или прозвищем) Койот.

Народы сиу

Многие сиу обратились к Старым Путям с тех пор, как в конце XIX века началось Время Расплаты. Это учение требовало от всех представителей Народов сиу использовать только простые инструменты, оружие, одежду, транспорт и т. д. Применение любой заводской продукции, путешествие на поездах (а позднее автомобилях) или употребление виски считались табу для всех индейских народов.

Чтобы придать силы учению, а также уравнять свои возможности с бледнолицыми, сотни шаманов и знахарей собрались для проведения большого ритуала, который длился целую неделю. Великий Призыв прошёл успешно. Рокотал гром, содрогалась земля, яростные ветра пронеслись над равнинами, и технологии бледнолицых навсегда перестали действовать на землях Народов сиу (см. «Мёртвые земли: Последние сыны»).

При помощи духов природы сиу сумели отстоять собственное государство, занявшее большую часть территории Дакоты, а заодно Монтаны, Вайоминга и Небраски. Индейцы жили там согласно заветам предков до самого Дня Гнева и после него. За два века, прошедших со дня провозглашения суверенитета земель Народов сиу, все индейцы успели очень сильно перемешаться во взаимных браках, и теперь считают себя единым племенем — лакота.

До Последней Войны краснокожие чувствовали себя прекрасно. Через границы никто не вторгался, ни одна ракета не упала на эти земли. Даже обширные стада бизонов уберегли от болезней, уничтоживших множество коров и прочего скота в других местах. Шаманская магия. Однако, закончив разорять Канзас, Война направился в Дакоту. Воины Старых Путей встретили его стрелами из луков и томагавками. Когда закончились сражения,

численность сиу сократилась до десятка небольших деревень, разбросанных по пустошам Дакоты, однако справляются они всё ещё лучше, чем большинство обитателей Потерянного Запада.

Ещё через тринадцать лет сиу остались почти не затронуты и ужасами Жатвы, поскольку маршрут мертвецов Ворона от Миссисипи лишь слегка зацепил южную оконечность их территории.

Сегодня жизнь большинства сиу мало отличается от той, что они вели двести лет назад. Индейское население куда меньше, чем было до войны. Точно никто не считал, но общее количество индейцев лакота не превышает десяти тысяч. Из семи основных кланов, существовавших до войны, сохранилось лишь четыре: хункпапа, оглала, обожженные бедра и миннеконжу. Кланы сихасапа, итазипчо и оохенунпа пали в попытках одолеть Войну. Немногочисленные уцелевшие представители этих племён были приняты в другие. Обычно летом кланы разбиваются на охотничьи группы по тридцать семей или около того. Они кочуют по равнинам, охотятся на бизонов и ищут хорошие пастбища для своих лошадей.

Последователи Ворона и Дэдвуд

Одним из пунктов соглашения, определившего границы земель Народов сиу в XIX веке, было существование Дэдвуда. Это американский город в самом сердце территории индейцев, в который вела всего одна железнодорожная ветка. Большинству сиу не нравилась эта идея, однако город уже был основан на момент подписания соглашения, и иной вариант грозил немалым кровопролитием.

В отличие от многих, сиу действительно чтили условия соглашения. На Дэдвуд не распространились последствия Великого Призыва, равно как и на железнодорожную линию Айрон Дрэгон, по которой можно было добраться в город. Многие годы население Дэдвуда пополнялось теми сиу, что разочаровались в следовании Старым Путям или были изгнаны из своих племён. Их называли последователями Ворона.

Вышло так, что в конце концов все шахты Чёрных Холмов оказались в руках у последователей Ворона и именно они начали диктовать законы в Дэдвуде. Использовав свои богатства, они скупили всю недвижимость в городе, включая казино, оружейные фабрики и комбинаты по очистке призрачной руды.

Последователи Ворона чувствовали себя отменно, пока перед самым Днём Гнева не объявился Ворон собственной персоной. Не так уж важно, по какой причине, но он был крайне недоволен жителями Дэдвуда. Ворон прошёл через него за несколько дней до того, как упали бомбы, и не оставил от города камня на камне. Кое-кто предполагает, что бессмертный шаман что-то искал, но точно известно лишь одно: он без лишних разговоров пускал по ветру всё, что оказывалось на его пути. Выжившие разбежались по холмам, а вскоре после того, как завершился погром, пришёл конец и остальному миру. Сегодня Дэдвуд — это большая куча обломков, однако достаточно храбрые сталкеры имеют шансы отыскать на старых оружейных фабриках сокровища невероятной убойной мощи.

Пустошь Койота

Часть Оклахомы
(бывшая Конфедерация Койота)

Земли Народов сиу были не единственным государством индейцев. В XIX веке также образовалась Конфедерация Койота. Она занимала часть Оклахомы, до того известную как «индейские территории». США так и не признали это государство официально, однако власти КША не стали мешать становлению новой политической силы.

К несчастью, племена Конфедерации Койота были не столь сведущи в тайнах Старых Путей, как сиу. Некоторые из них предпочитали советоваться с духами, однако многие даже не помышляли о подобном.

В конце концов племена Койота попытались провести свой Великий Призыв, но сделали что-то катастрофически неправильно. Тысячи индейцев погибли, а сама эта земля оказалась безвозвратно изувечена событиями, которые позже были названы Великим Опустошением.

После этого всё неудержимо покатилось под откос. На горизонте быстро возникли силы КША, оправдывая своё присутствие программой гуманитарной помощи. Какое-то время они и правда помогали, однако встречным условием было заявлено присоединение Конфедерации Койота к КША в качестве государственного субъекта без права голоса в правительстве.

Вскоре жизнь в Конфедерации Койота стала хуже, чем даже в резервациях на Восточном побережье. Рос уровень нищеты и, вопреки усилиям нескольких экологических организаций, последствия Великого Опустошения так и не были устранены. Хуже того, КША начала использовать земли Койота в качестве полигона собственных токсичных производств. Для государства южан это было идеальным местом для разработки ядерного оружия, ведь все отходы сразу оказывались за пределами официальных границ. В итоге за этим краем окончательно закрепилось название Пустошь Койота.

После Дня Гнева всё здесь стало в тысячу раз хуже, чем до войны. Множество ядерных комплексов сделало Пустошь целью номер один для тактических ракет США. Высокий уровень радиации вкупе с донельзя испорченной ещё до Апокалипсиса окружающей средой сделали бывшие владения индейцев абсолютно непригодными для жизни человека. Область находится во власти дикарских племен и токсических шаманов, заражённых сверхъестественными эманациями зла, что пропитали эту землю. Чудовищные мутанты бродят по пустошам в поисках человеческой плоти. Даже последователи Сайласа не рискуют соваться в это ужасающее царство искажений.

СОЗДАЁМ ГЕРОЕВ

Создание персонажей в «Аду на Земле» ничуть не сложнее, чем в любом из миров «Дневника авантюриста». Самое трудное — определиться, какой жизненный путь или типаж тебе подходит. Едва этот вопрос будет решён, тебе тут же станет проще простого выбрать нужные навыки и параметры.

Вот список возможных типажей обитателей пустошей.

АВАНТЮРИСТ. Профессии у тебя нет, по крайней мере теперь. Ты просто скитаешься по просторам Запада в поисках лучшей доли. Возможно, в прошлом ты официантка или адвокат, — уже не важно, ведь сегодня спрос на твоё ремесло катастрофически снизился. До войны тебя не тянуло на геройства, и не исключено, что сейчас ты тоже стараешься держаться подальше от неприятностей. И всё же рано или поздно твой жребий настигнет тебя.

БИБЛИОТЕКАРЬ. Пока кто-то сжигает книги, просто чтобы согреться холодной ночью, ты посвящаешь жизнь сохранению знаний, о которых почти никто сегодня не заботится. Ты веришь, что однажды всё, что ты сберёг, понадобится человечеству, чтобы отстроить мир заново.

ВОИН ДОРОГИ. Твоя жизнь — вечная гонка за новой канистрой бензака и возможностью увидеть ещё один рассвет. В обмен на припасы, горючку или призрачную руду ты часто помогаешь городкам, которым досаждают мародеры. У воина дороги много врагов, так что его машина всегда будет снабжена самодельной бронёй из разного хлама и несколькими мощными пушками.

ДИКАРЬ. Ты частично, а то и полностью лишён знаний о мире, каким он был до того, как упали бомбы. Возможно, ты выходец из сообщества, в котором принято было проклинать предков, уничтоживших мир, или просто слишком юн и ищешь возможности стать настоящим героем и однажды узнать хоть что-то о былых днях, которых не застал.

ИНДЕЙСКИЙ ВОИН. Шаманы племен североамериканских аборигенов, проповедовавшие философию Старых Путей, давным-давно предсказывали, что технологии рано или поздно приведут человечество к ужасному краху. Целые народы индейцев, отринувшие прогресс и обратившиеся к наставлениям предков, оказались подготовлены к последствиям Дня Гнева куда лучше всех остальных нынешних обитателей пустошей. Сражаясь с кошмарами Потерянного Запада, ты полагаешься на те же орудия, что и твои далёкие праотцы.

МУСОРЩИК. Ты странствуешь по пустошам, собирая хлам, из которого потом строишь невероятные машины. Кое-кто считает, что источником вдохновения для новых изобретений служат те самые злые духи, что ответственны за наступивший Апокалипсис.

ПЁС ЗАКОНА. Ты принёс священный обет вернуть закон и порядок на просторы Потерянного Запада. У тебя нет иной власти, кроме той, что дают тебе собственная несгибаемая воля и оружие в руках. Враги неисчислимы, а награда скудна, но кто-то же должен вершить правосудие на пустошах.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ВОРОНА. Ты из североамериканских индейцев, однако Старые пути для тебя — пустой звук. Ты живёшь бок о бок с технологиями, и до войны тебе удалось сколотить состояние, продавая призрачную руду с шахт, расположенных в некогда священных для индейцев Чёрных холмах Дакоты. Теперь ты хорошо вооружённый скиталец, который был вынужден бежать, когда Ворон лично уничтожил Дэдвуд. Некоторые последователи Ворона отказываются признавать свой вклад в Апокалипсис, другие ищут возмездия для сил, что некогда сбили их с пути.

ПОЧТАЛЬОН. Кое-кто из людей готов душу продать, чтобы отправить весточку тётушке Этель в Техас, ну а ты возьмёшь за это пригоршню патронов или парочку сублиматов. Цивилизация лежит в руинах, однако благодаря тебе почта продолжает работать.

ПРЕДВЕСТНИК. Большинство мутантов-Предвестников пропитаны злобой до самых глубин своего облучённого нутра, но твой герой относится к тем, кто восстал против культа Апостолов рока. Все Предвестники сходятся в одном: нормы обречены на вымирание в этом дивном, новом радиоактивном мире, так что Апостолы стараются ускорить этот процесс самыми жестокими и кровавыми средствами. Предвестники-герои принадлежат к фракции раскольников, во главе которой стоит Еретичка Жанна. Согласно её учению, нормы, конечно, обречены, но это вовсе не значит, что следует торопить события.

СКАЗИТЕЛЬ. Людям нужна надежда. Без неё человечество не устоит. Потому ты присоединяешься к героям, которые отправляются на битву с очередным злом, а после победы обязательно доносишь весть об этом подвиге до обитателей окрестностей. Впрочем, встречаются и менее благородные сказители, занимающиеся своим ремеслом, просто чтобы добыть себе пропитание и место для ночлега.

СОЛДАТ. Не все из тех, кто носит мундир, были убиты в Последнюю Войну. Ты выжил, потому что был дезертиром или трусом, а может судьба рассудила по-своему, и ты оказался одним из немногочисленных уцелевших после уничтожения твоего отряда буквально за несколько дней до того, как упали бомбы. Теперь ты скитаешься по пустошам и предлагаешь своё мрачное ремесло тем, кто готов дать тебе патроны для следующих битв или хотя бы накормить.

СТАЛКЕР. Ты один из тех, кто достаточно отважен, чтобы входить в разрушенные войной города в поисках добычи. Тебе не понаслышке знакомы водовороты душ, радиоактивные поля сражений и твари из мёртвых земель, что оставила за собой Последняя Война. Большинство сталкеров находит яркую и скорую гибель, но ты-то не так глуп и без сомнения очень скоро заработаешь своим ремеслом огромное состояние.

СТРЕЛОК. Оружие в твоей руке служит тем, кто больше платит, или тем, кто в этом нуждается — всё зависит от твоего личного кодекса. Дуэли по-прежнему обычное дело не беззаконных землях Потерянного Запада, так что здесь ты или быстрый, или мёртвый. Собственно, нынче всё повернулось так, что у тебя есть шансы оказаться и тем и другим сразу.

ТОКСИЧЕСКИЙ ШАМАН. Ты пьёшь бензак и насыщаешься эманациями искажённых духов природы, обитающих в токсинах и загрязнениях, пропитавших мир. Ты скитаешься по пустошам, сражаясь со злом и исцеляя (или заражая) землю на своём пути.

ТОРГОВЕЦ. Ты нашёл, добыл или украл огромные богатства, на которые можно выменять что угодно. Теперь ты странствуешь по Потерянному Западу в поисках новых рынков для своих товаров и способов сорвать ещё один такой куш.

ХРАМОВНИК. Ты странствуешь через пустоши в поисках поселений и одиночек, нуждающихся в твоей помощи, но никогда не снизойдёшь до тех, чей образ жизни не соответствует твоим идеалам. Ты сохраняешь инкогнито, чтобы судить об этом молчаливо и без помех. Если же ты раскрываешь себя, то все видят твою белоснежную накидку с алым мальтийским крестом.

ЭСПЕР. Ты бывший солдат, обладающий невероятными ментальными способностями, выпускник правительственной академии, в которой из тебя сделали спецагента, разведчика и ликвидатора. За несколько лет до Апокалипсиса тебя отправили на планету Баньши или прямиком в мясорубку Последней Войны. Поначалу твои выдающиеся таланты использовались по назначению, однако положение ухудшалось, генералы становились всё отчаяннее, и однажды тебя попросту бросили под танки на передовую. Теперь ты бродяга, которому никто не доверяет из-за его псионических талантов. Полное отсутствие волос здорово мешает тебе скрывать свою природу.

ПЕРСОНАЖИ

Если ты выбрал себе роль, то настало время определить параметры персонажа.

На сайте www.studio101.ru ты найдёшь бланк персонажа, разработанный специально для этого игрового мира. Разумеется, ты можешь использовать стандартный бланк персонажа «Дневника авантюриста» или вообще чистый лист бумаги.

Только люди

Все персонажи игроков «Ада на Земле» — люди. Хорошие новости: ты как обычно получаешь в начале игры одну черту бесплатно. Ты можешь выбрать любую национальность или происхождение — как и в нашем мире, Америка до Дня Гнева отличалась большим разнообразием культур. Позже, когда началась Последняя Война, сюда явились армии со всего света. На территории Северной Америки развернулось множество ужасных битв, после которых боевые отряды самых разных стран застряли в этих местах без шанса на эвакуацию.

Параметры и навыки

У твоего героя есть три типа параметров: характеристики, навыки и производные параметры. Ты можешь воспользоваться правилами из «Дневника авантюриста», чтобы определить значения характеристик и навыков. В начале игры значение каждой характеристики персонажа равно d4. У тебя есть 5 пунктов, которые можно потратить на их улучшение. Чтобы повысить характеристику, допустим, с d4 до d6 (то есть на одну ступень), понадобится потратить 1 пункт. Можно тратить пункты как заблагорассудится, но помни, что ни одна характеристика не может превысить d12 при распределении пунктов.

Теперь поговорим о навыках. У тебя есть 15 пунктов, которые ты можешь распределить между навыками своего уцелевшего. Стоимость увеличения значения навыка на одну

ступень равна 1 пункту, пока оно не превышает значение связанной с ним характеристики. Если хочешь поднять навык выше значения характеристики, то каждое последующее повышение на одну ступень будет стоить 2 пункта. Как и в случае с характеристиками, ни один навык не может быть выше d12. В отличие от характеристик навыки изначально равны 0.

В «Аду на Земле» персонажам доступны навыки из следующей таблицы.

Навык	Связанная характеристика
Азартные игры	Смекалка
Анализ текста	Смекалка
Безумная наука	Смекалка
Вера	Характер
Верховая езда	Ловкость
Взлом	Ловкость
Внимание	Смекалка
Вождение	Ловкость
Выживание	Смекалка
Выслеживание	Смекалка
Драка	Ловкость
Запугивание	Характер
Знание	Смекалка
Искусство	Характер
Лазание	Сила
Лечение	Смекалка
Маскировка	Ловкость
Метание	Ловкость
Пилотирование	Ловкость
Плавание	Ловкость
Провокация	Смекалка
Псионика	Смекалка
Ремесло	Ловкость
Ремонт	Смекалка
Стрельба	Ловкость
Судовождение	Ловкость
Убеждение	Характер
Уличное чутьё	Смекалка

Знание языков

Те, кто живут в Америке, не важно, родились они здесь или их забросила сюда война, рано или поздно вынуждены были выучить самый распространенный местный язык. То есть, английский.

Производные параметры

Производные параметры персонажей «Ада на Земле» рассчитываются в точности, как это описано в «Дневнике авантюриста».

- **Харизма** показывает, насколько твой герой нравится окружающим и равна 0, если у персонажа нет черт или изъянов, влияющих на этот показатель.
- **Шаг** равен шести клеткам.
- **Защита** равна 2 + половина значения навыка *драки*.
- **Стойкость** равна 2 + половина значения *выносливости*.

Черты и изъяны

Теперь ты должен решить, какие преимущества и недостатки есть у твоего персонажа. Подумай, чем он отличается от остальных. Что первым приходит на ум, когда о нём говорят? Если ты решил взять какие-либо изъяны, то в качестве компенсации получишь пункты, за которые можно выбрать дополнительные преимущества. Эти правила описаны в «Дневнике авантюриста», но есть одно исключение — если ты решишь увеличить достаток своего героя, то один пункт будет давать не $500, а только $250.

Снаряжение

Каждый герой в начале игры получает одежду, соответствующую его статусу, и $250. Потратив часть этих денег на оружие, боеприпасы и прочую экипировку, остаток ты должен будешь превратить в товары, пригодные для меновой торговли (см. раздел Снаряжение на стр. 52). Полный список снаряжения см. на стр. 54.

Детали биографии

Опиши биографию своего персонажа. Придумай ему имя, представь его прошлое, реши, откуда он, где находился, когда упали бомбы, и чем он занимается сегодня. Каковы его мечты и на что он надеется, кто его друзья и враги и т. д.

Также надо решить, когда родился твой герой — до Дня Гнева или уже после. Бомбы упали 23 сентября 2081 года. Великая битва, известная как Жатва, разразилась в 2096, а сейчас лето 2097. Чтобы помнить мир до Апокалипсиса, твоему герою должно быть около двадцати трёх лет или больше.

Вот уже шестнадцать лет прошло с тех пор, как люди навсегда потеряли фастфуд, электричество, водопровод и право не верить в чудовищ.

Наихудший кошмар

Сейчас уже мало для кого остался тайной тот факт, что некоторые особо суровые ребята имеют шанс вернуться из могилы «мечеными». Маршал расскажет тебе больше, если твоему герою доведётся сыграть в ящик, ну а пока просто подумай, что является для персонажа самым худшим из кошмаров. Это важно.

НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ

Все изъяны, перечисленные в «Дневнике авантюриста», доступны для персонажей «Ада на Земле», за исключением изъяна *болезненность*, который здесь заменён на *немочь*. Также ты можешь использовать перечисленные далее новые изъяны.

Восприимчивость к радиации (крупный)

Радиация влияет на твоего уцелевшего сильнее, чем на всех остальных. Он получает штраф –2 при проверках *сопротивления облучению* (см. «Дневник авантюриста», раздел *опасности*), а также сверхъестественным силам Предвестников и прочих созданий, чья природа связана с радиацией. Кроме того, они наносят бедняге на 2 пункта урона больше. Если действие силы включает и проверку сопротивления, и проверку урона, герой страдает от обоих штрафов.

Жестокий слуга Смерти (крупный)

Твой герой — убийца. Его семья давно отправилась в Рай, его враги кормят червей, а те друзья, которые у него ещё остались, могут похвастаться шрамами от пуль — того самого калибра, что и его пушка.

Этот изъян могут брать только дикие карты. И это не шутки, умник.

Что хорошо: твой герой получает +1 к проверкам урона, когда он на кого-то нападает, используя навыки *драки*, *стрельбы*, сверхъестественные навыки и даже *метание*.

Плохие новости: тебя хорошо запомнило большинство Псов Закона, твоя жизнь то и дело превращается в догонялки. Хуже того, приятель, если при проверке *стрельбы* ты столкнулся с *осложнением (1)*, это значит, что ты попал в ближайшего из союзников в пределах досягаемости. Не имеет значения, был этот союзник на линии огня или нет. Первыми попадают под удар другие персонажи игроков, но и статист-союзник вполне подойдёт. Хорошо ещё, что ты можешь тратить фишки, чтобы изменить результат такой проверки.

Атака в ближнем бою также поражает дружественные цели, когда ты сталкиваешься с *осложнением (1)*. Придумать для этого убедительное описание немного сложнее. Ты можешь решить, что оружие на замахе вылетело у героя из рук, или что он отшатнулся в сторону ближайшего товарища и «случайно» его задел.

Если при проверке атаки получены глаза змеи, это добавляет дополнительный d6 урона (как если бы удар был нанесён с подъёмом).

Копуша (мелкий)

Твой выживший — конкретный тормоз. Может, его перекосило на один бок от неизлечимой болезни, а может он просто долго выбирает, куда

лучше поставить ногу. В любом случае, шаг уцелевшего, взявшего этот изъян, уменьшается на 1. Эффект суммируется со штрафом от изъяна *хромой* (если ты всерьёз решил принять участие в следующем забеге зайца и черепахи. Несложно догадаться, в какой роли).

Лживые глазки (мелкий)

Этот умник просто не умеет врать. Звучит-то оно неплохо — честность, благородство, всё такое. Но когда имеешь дело со всякими скверными людьми, иногда соврать не помешает, а никак. Ты получаешь штраф –2 ко всем проверкам *запугивания* и *убеждения*, когда для успеха требуется ложь, пусть даже небольшая и во имя высшей цели.

Мутант (мелкий или крупный)

Твой уцелевший ухитрился где-то хорошенько «засветиться» и теперь в нагрузку ко всем остальным бедам получил какие-то мутации. Если это мелкий изъян, вытяни карту из колоды и определи *мутацию* (см. «Ад на Земле: Книгу Маршала» в ней находятся более подробные инструкции). Если же изъян *крупный*, то твой умник обзавёлся чем-то посерьёзнее. Вытяни три карты, и используй для определения *мутации* худшую (Предвестники используют худшую из двух карт).

В любом случае, такое непросто скрыть, и среди обитателей пустоши обязательно найдутся те, кто не слишком приветствует мутантов. Показатель *харизмы* персонажа уменьшается на 2, если ему приходится иметь дело с такими узколобыми нормами.

Неженка (крупный)

Крохотный порез, малейший ушиб — и этот уцелевший уже зовёт мамочку. Пока у персонажа есть хотя бы одно ранение, он получает дополнительный штраф –1 ко всем своим действиям (например, с двумя ранениями он будет проходить все проверки со штрафом –3).

Немочь (мелкий или крупный)

Умник, которому не повезло обзавестись таким изъяном, скорее всего в обозримом будущем сыграет в ящик. Персонаж, страдающий от немочи, проходит все проверки *усталости* со штрафом –1, если сталкивается с радиацией или болезнями. Если это крупный *изъян*, то штраф равен –2, что существенно повышает вероятность получить отравление от радиации, — «засветиться», как сегодня частенько говорят.

Непробудный сон (мелкий)

Про твоего уцелевшего говорят, что его из пушки не разбудишь. Если он уснул, то должен пройти проверку *внимания (–4)*, чтобы проснуться. Также он получает штраф –4 к проверкам *выносливости*, которые нужно осуществить, чтобы не заснуть (например, когда он стоит на страже).

Ночные кошмары (крупный)

Твоего персонажа одолевают кошмары. То, что для всех — отдых, для него — мучение. С вечера до утра он вертится, дёргается, сражается с незримыми чудовищами и тем самым мешает спать всем вокруг. Каждую ночь твой уцелевший должен проходить проверку *характера* и в случае провала получить уровень усталости, который исчезнет только когда бедолага снова ляжет спать.

Если Маршал решит пропустить в игре несколько суток из-за путешествия вашего отряда, или по другим причинам, не нужно проходить эту проверку за каждую прошедшую ночь — достаточно одного раза.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

В мире «Ада на Земле» используются все черты из «Дневника авантюриста». Исключение составляют *мистические дары*, не перечисленные в этой книге, а также черта *аристократ*.

Черты предыстории

Черты предыстории можно взять и во время игры, если это вписывается в историю (помни, однако, что твой герой не может иметь больше одного мистического дара, и в любом случае не забудь сначала посоветоваться с ведущим).

Ветеран Потерянного Запада

Требования: *дикая карта, новичок, характер d6+, знание (оккультизм) d6+*

Ветеран Потерянного Запада начинает игру *закалённым* (то есть на один ранг выше, чем обычные персонажи). Это означает, что он получает на старте 20 пунктов опыта. Распредели их согласно правилам «Дневника авантюриста».

Но за такое преимущество придётся заплатить. Если ты выбрал эту черту, вытяни одну карту из колоды, как только закончишь создавать своего героя. Покажи эту карту Маршалу, и он определит по специальной таблице в «Книге Маршала», какое проклятие или дурную судьбу навлёк на себя твой персонаж, пока набирался ума-разума. Если в твоей колоде одинаковые джокеры, то вытащив одного из них, определи любым случайным образом, будет он считаться чёрным или красным. Будь готов к худшему. Тебя может ожидать увечье, безумие и другие, не менее ужасные последствия — Маршал определит, что именно. Тебя предупредили!

Меченый

Требования: *дикая карта, новичок, характер d6+*

Выбрать эту черту можно только при создании персонажа.

В пустошах попадаются люди, слишком суровые, чтобы просто умереть, — вместо этого они возвращаются из могилы. В тела этих ребят влезают маниту — злые духи, взаимодействующие с физическим миром через тело и разум их плотских оболочек. Таких бедолаг прозвали мечеными, подчёркивая, что из всех покойников Смерть отметил именно их.

Если твой персонаж обрёл такое вот посмертие, обязательно прочитай подробное описание меченых на стр. 80 в главе «По ту сторону».

Мистический дар

Персонаж может обладать только одним из описанных далее мистических даров. Подробное описание каждого дара ты найдёшь в главе «По ту сторону» (стр. 80), а здесь приведены общеизвестные сведения, опираясь на которые ты вполне сможешь определиться с выбором.

Мусорщики: безумные учёные, которые разыскивают старые устройства, чтобы собирать из их частей удивительные дьявольские машины.

Предвестники: мутанты и проповедники учения о святости радиации управляют потоками сверхъестественной энергии, порождённой остаточными эффектами взрывов ядерных и призрачных бомб.

Токсические шаманы: спиритуалисты, научившиеся общаться с духами, восставшими на руинах старого мира.

Храмовники: кто-то считает их истинными героями, другие видят лишь кучку самодовольных сволочей. Дух храмовника силён, а помыслы благородны, но помогает он лишь тем, кого сочтёт достойными.

Эсперы: псионики, обученные направлять ментальные силы и получать за счёт этого невероятную мощь.

Солдат программы «Дамокл»

Требования: *дикая карта, новичок, выживание d6+, драка d6+, метание d6+, стрельба d8+, согласие Маршала*

Программа «Дамокл» — средство «последнего шанса», — была организована правительством США на случай глобального обмена Севера и Юга ядерными ударами. Отобранные бойцы спецвойск были погружены в крионический сон и спрятаны в убежищах по всей территории Соединённых Штатов вместе со своим снаряжением. В случае наступления заложенных в алгоритм событий они должны были приступить к выполнению двух боевых задач: уничтожение любых потенциальных военных лидеров и помощь уцелевшим гражданским в деле восстановления поселений.

Персонаж, обладающий этой чертой, только что проснулся и обнаружил вокруг новый незнакомый мир. Возможно, его капсула была повреждена, или бродячая дорожная банда разграбила найденное убежище и оставила его погибать. Компьютерный сбой также мог запустить механизм разморозки.

Солдаты программы «Дамокл» начинают игру с 20 дополнительными пунктами опыта, что обычно равно четырём повышениям. Помимо любых изъянов, которые игрок выберет на старте, персонаж также обладает изъяном *клятва (крупный)*: *возродить цивилизацию, а потом США* — именно в таком порядке. Для программы отбирали бойцов, готовых отдать жизнь ради этой цели. Они не идеалисты, но мотивация их весьма сильна.

Эти бойцы ни при каких условиях не могут брать следующие черты: *мистический дар, меченый, сопротивляемость радиации и ветеран Потерянного Запада.*

Сопротивляемость радиации

Требования: *новичок, выносливость d6+*

Твой уцелевший может есть радиацию на завтрак. Он получает +4 при проверках *выносливости*, когда пытается избежать последствий облучения. Эта черта не даёт преимуществ при столкновении с направленными эффектами или уроном.

Тачка

Требования: *новичок, богатство, ремонт d6+*

Твой выживший сумел урвать себе какую-то машину. Что ещё лучше — драндулет на ходу! Не важно, выменял он её, нашёл на обочине и привёл в порядок, или отобрал у менее удачливого воина дороги, — теперь у него есть тачка.

У тебя $5000, чтобы собрать себе машину мечты (в сумму входят любые улучшения и запас топлива). С одной стороны, это делает тебя просто невероятным богачом, с другой — придётся разбираться со всеми проблемами, поджидающими автомобилиста в мире, где ощущается острейший дефицит бензоколонок и автосервисов.

Для начала тебе нужен бензак (тот, что гонят Мусорщики из призрачной руды) или нормальное топливо из нефти, чтобы машина могла двигаться. Во-вторых, большая часть автострад забита гниющими автомобилями. Даже на относительно чистых дорогах остаётся опасность влететь колесом в яму или пропороть шину куском стекла или металла. Зато дорожной полиции больше можно не бояться. Видишь, у жизни после конца света есть и светлые стороны.

Загляни на стр. 70 в раздел тачки, там ты найдёшь информацию для сборки своей красотки, а также описание всех неприятностей, связанных с обладанием машиной на Потерянном Западе.

Профессиональные черты

Библиотекарь

Требования: *новичок, смекалка d8+, внимание d8+, знание (любое) d8+, не может быть неграмотным*

Этот человек присоединился к Библиотекарям — ордену посвятивших свои жизни сохранению знаний, обретённых человечеством до Апокалипсиса. Он прошёл все должные тренировки и был отправлен в пустоши искать информацию.

Присоединяясь к ордену, Библиотекари бесплатно получают портативную камеру, чтобы сохранять данные. Камеры Библиотекарей записывают информацию на магнитные стержни из призрачной стали. Каждый такой стержень размером всего-то с пальчиковую батарейку вмещает больше информации, чем крупное книгохранилище. Замена стержня обойдётся в $10.

От Библиотекарей ожидают, что они будут помогать любому, кто пытается обрести знания, а также сделают всё возможное, чтобы восстановить утраченные данные. По сути, к списку других изъянов ты негласно получаешь еще и *клятву (крупный): собирать и восстанавливать утраченные знания.*

Обучение, которое проходит каждый Библиотекарь, обеспечивает ему бесплатную черту *исследователь*. Также широко известное стремление Библиотекарей собирать утраченные данные даёт им +2 к *харизме* в случае взаимодействия с интеллектуалами и учёными.

Благодаря своей священной миссии поиска книг Библиотекари получают доступ к уникальному результату *поиска вещей* (см. «Ад на Земле: Книгу Маршала»). Если при подъёме ты вытягиваешь туза, можешь считать, что вместо описанного в таблице ты нашёл книгу из списка особо важных для Великой библиотеки материалов. За это ты немедленно получаешь *фишку*, а по возвращении с книгой в обитель ордена — еще 2d6×$100 (и благодарность старших).

Все Библиотекари получают свободный доступ в Великую библиотеку, что находится в Сакраменто, Калифорния. Успешная проверка *анализа текста* в этих стенах позволит тебе отыскать практически любую информацию. Маршал знает об этом больше.

Пёс закона

Требования: *новичок, выживание d6+, запугивание d8+, знание (закон) d6+, стрельба d6+, клятва (крупный): нести правосудие в пустошах*

«Псами закона» называют тех, кто пытается нести правосудие на Потерянном Западе. Некоторые из них и правда были когда-то представителями городских или окружных властных структур, попадаются также бывшие федералы, а ещё реже — техасские рейнджеры и сотрудники Агентства (последние две категории героев практически полностью перебили во время Последней Войны и в последующие годы).

Вне зависимости от происхождения, все они стремятся служить и защищать каждого, кто влачит свое жалкое существование в пустошах. Псы закона носят разнообразные значки, которые дают им власть среди тех, кто уважает закон (*харизма* +2). В чём именно это выражается, зависит от ситуации, однако большинство поселений уцелевших в трудную минуту с радостью примет странствующего Пса закона в качестве непредвзятого судьи, арбитра и хранителя порядка.

Обратная сторона этой медали в том, что клятва Псов закона — служить и защищать. В отличие от храмовников, они должны помогать всем, кому могут.

Сталкер

Требования: *новичок, внимание d8+*

Сталкеры — это люди, достаточно храбрые (или глупые), чтобы забираться в развалины довоенных мегаполисов Потерянного Запада в поисках жизненно необходимых вещей, а иногда и предметов роскоши. Умение отыскивать в кучах обломков что-то полезное сегодня в большом почёте.

Сталкеры получают +2 к проверкам *внимания*, когда занимаются поисками предметов среди обломков. Кроме того, в случае успеха они удваивают результат, получая 2d6×2 или вытягивая две карты в случае подъёма (см. «Ад на Земле: Книга Маршала»).

Сказитель

Требования: *новичок, убеждение d8+, харизма +1 или выше*

Хороший рассказчик не просто развлекает слушателей, он вселяет надежду и дарует утешение. А для людей, переживших ужасы Последней войны, даже самая малая толика надежды никогда не будет лишней.

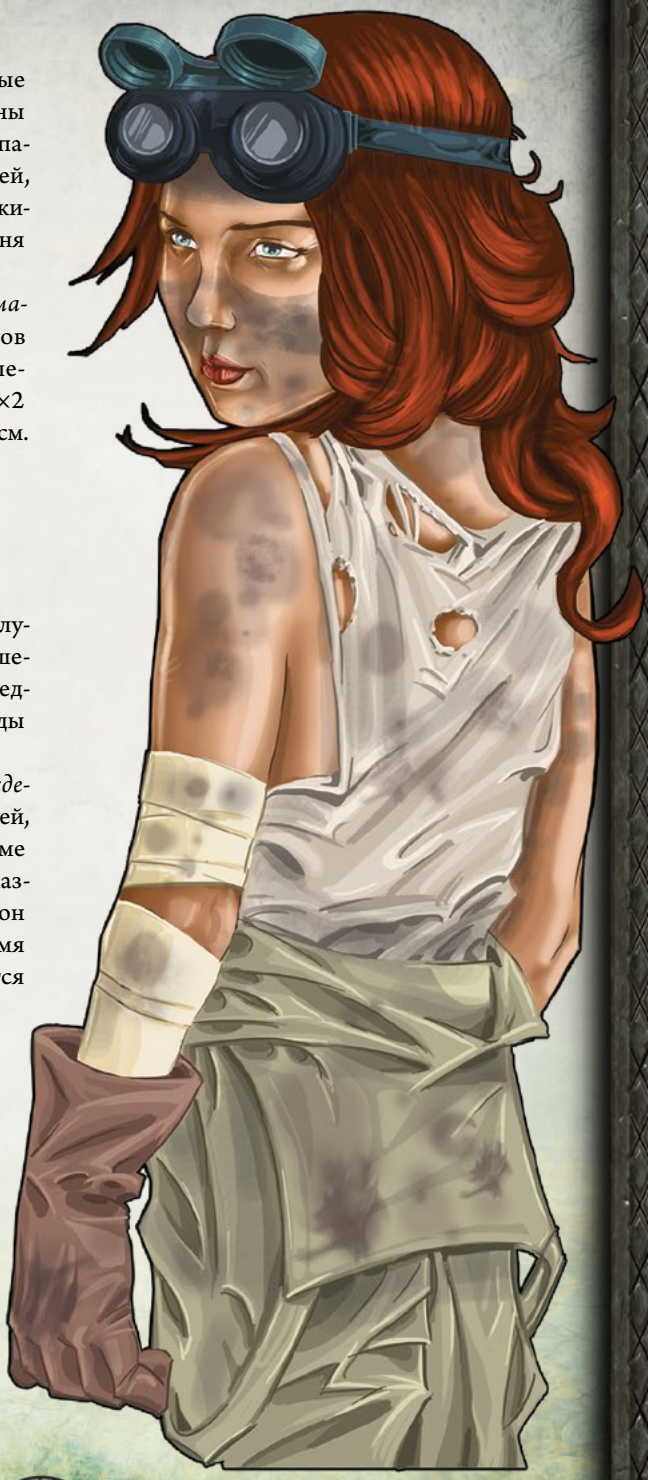
Когда сказитель проходит проверку *убеждения*, повествуя о подвигах, своих и товарищей, эта черта даёт ему преимущество +2. Кроме того, когда при проверке *убеждения* рассказчик сталкивается с *осложнением (1)*, обычно он получает автоматический провал, в то время как с обладателем этой черты такое случается только при критическом провале.

Когда персонаж с чертой *сказитель* успешно понижает уровень *страха*, он немедленно получает *фишку*.

Храбрец

Требования: *ветеран, характер d6+*

Со временем можно привыкнуть даже к Аду на Земле. Этот умник уменьшает вдвое (округляя в меньшую сторону) штрафы от уровня *страха* при проверках *храбрости*.



Боевые черты

Кунг-фу

Требования: *новичок, характер d8+, мастер боевых искусств, драка d8+*

Те, кто по-настоящему вникают в суть боевых искусств, часто приходят в итоге к определённой манере боя. Чтобы не перечислять множество уникальных стилей, типа богомола, обезьяны или шао-линь, мы просто разбиваем их на несколько групп, а детали ты введёшь на своё усмотрение.

Воин может сочетать несколько стилей, если берёт эту черту несколько раз, и не обязан привязываться к определённой специализации. Сочетая свои способности с обычными боевыми чертами, такими как *упреждающий удар*, боец кунг-фу может быть по-настоящему опасен.

Хитрость. Этот стиль подразумевает финты, попытки обмануть и вывести противника из равновесия. Мастер боевых искусств может произвести атаку и *уловку* с использованием *смекалки* без штрафа за несколько действий.

Собранность. Мастер боевых искусств фокусирует сознание, чтобы избежать отвлекающих факторов и повысить свою меткость. Для него вдвое сокращаются штрафы на все атаки с использованием *стрельбы* и *метания* (–1 на средней дистанции, –2 на дальней).

Защита. Мастер боевых искусств двигается очень непредсказуемо или, возможно, просто чувствует, куда противник собирается ударить. Используя манёвр *глухой обороны*, герой получает ещё +2 к *защите* (всего +4), а дистанционные атаки против него при использовании этого манёвра совершаются со штрафом –2.

Мощь. Если герой совершает атаку голыми руками или с рукопашным оружием, считай, что значение его силы на две ступени выше. Это увеличивает наносимый урон, а также именно модифицированная сила рассматривается как минимальное значение характеристики для использования оружия.

Точность. Боец ищет слабые места и болевые точки, чтобы нанести особенно эффективный удар. Атаки героя получают +2 ББ, если совершены с использованием навыка *драки*. В случае подъёма при проверке *драки* мастер боевых искусств наносит +d8 урона вместо +d6.

Крепость. Дух этого воина сильнее плоти. Он получает особенность *крепкий* (см. «Дневник авантюриста», стр 171).

Скорость. Воин вытягивает дополнительную карту для определения инициативы. Этот эффект может сочетаться с эффектами черт *хладнокровие* и *хладнокровие+*.

Несгибаемость. Те, кто практикуют этот стиль, натренированы игнорировать физическую боль. Благодаря этому они получают 1 дополнительный пункт *стойкости*, а также +1 к *проверкам на прочность*.

Изворотливость. Мастер боевых искусств получает +2 к проверкам *провокации* в бою, а также к уловкам с применением *ловкости*.

Не беси меня!

Требования: *дикая карта, закаленный, характер d8+*

Твой герой добавляет количество полученных ранений к результатам проверок драки и урона, который наносит в ближнем бою врукопашную. Таким образом персонаж с тремя *ранениями* добавляет 3 к результатам всех своих проверок *драки* и наносимого урона.

Легендарные черты

Выдержка

Требования: *легенда, смелость, храбрец, характер d8+*

То, что ты зовёшь адом, для него дом родной. Этот персонаж игнорирует штрафы за *уровень страха*, когда проходит проверки *храбрости*.

СНАРЯЖЕНИЕ

Только псих или дурак отправляется бродить по пустошам Потерянного Запада без подходящего снаряжения. Конечно, найти в разрушенном мире что-то работающее как надо — само по себе проблема. Придётся отыскать нужное устройство, а потом удостовериться, что все детали на месте, механизм не забит грязью, и оно не развалится на куски от удара о черепушку первого же червивца.

В этой главе описано снаряжение в хорошем состоянии. Какой-то бедолага уже почистил эти игрушки, перебрал и успел немного попользоваться, так что они точно работают и скорее всего не взорвутся.

Валюта

Единой валюты в пустошах не существует. Считай, что «$1» — это горстка побрякушек, небольшое сытное лакомство, красивая безделушка, пара тюбиков зубной пасты, коробок спичек и прочее подобное.

У тебя достаточно таких вещиц, чтобы обеспечить определённую сумму. В некоторых случаях Маршал может позволить тебе пройти проверку и найти в этой груде наличного хлама что-то конкретное — спичку или лишний патрон для своего ствола. Достаточно умный уцелевший с большей вероятностью будет подбирать полезные вещи, так что это проверка *смекалки (–2)*, также учитываются модификаторы из *таблицы доступности*, предназначенные для проверки *уличного чутья* (см. стр. 53). В случае успеха твой умник получает нужный предмет и вычитает его стоимость из общей массы своих «денег».

Поиск вещей

Кое-кому просто от природы дано находить на развалинах мира полезную мелочёвку. Это настолько важная часть жизни для обитателей Ада на Земле, что в книге есть отдельный раздел правил на эту тему (см. «Ад на Земле: Книга Маршала).

Продаём товары

Иногда тебе в руки может попасть не слишком нужная вещь. Проверка уличного чутья в поселениях среднего размера или крупнее позволит впарить своё добро за четверть обычной цены. Такое можно проворачивать не чаще раза в неделю в одном и том же городе.

Торговля более серьёзными товарами может оказаться удачнее. К примеру, действующий компьютер бесполезен для большинства обитателей пустошей, даже если к нему прилагается заправленный генератор. А вот учёный с собственной лабораторией, в которой имеется питание, может немало отвалить за такую диковинку. Подобные случаи обычно требуют разыгрывания сцены, а не сводятся в броскам игральных костей.

Доступность

Свершившийся крах цивилизации означает, что твой герой не может просто заглянуть в ближайший торговый центр и прикупить всё, что ему нужно.

Сегодня у всего есть свой рейтинг доступности. Вещи делятся на обычные, необычные, дефицитные, редкости и большие редкости. Эти термины указывают, насколько сложно найти

предмет, а также сколько единиц такого товара может быть продано или куплено персонажами в течение дня. Это включает все сделки в пределах двадцати четырёх часов, и ограничение не привязано к конкретному магазину — хотя, если покупатель успеет добраться до соседнего городка, там можно будет попробовать ещё раз. Во время создания персонажа это ограничение не учитывается. Некоторые предметы, перечисленные далее, не имеют показателя доступности, — это значит, что в широкой продаже их просто нет.

Чтобы найти определённый товар, необходимо пройти проверку уличного чутья. К этой проверке применяются модификаторы доступности и размера поселения, в котором происходит дело. Небольшие, но хорошо снаряжённые магазины (например, бродячие торговцы со своими фургонами), рассматриваются в этом случае как большие поселения.

Таблица доступности

Редкость	Уличное чутьё	Доступное количество
Обычный (О)	*+2*	*d8*
Необычный (Н)	*0*	*d6*
Дефицит (Д)	*–1*	*d4*
Редкость (Р)	*–2*	*d3*
Большая редкость (БР)	*–4*	*d2*

Модификаторы поселения

Население	Уличное чутьё
Менее 500	*–6*
500–1000	*–4*
1001–2000	*–2*
2001+	*0*
Свалка	*+2*

Повреждённые товары

Почти всё, кроме услуг, можно получить со скидкой — если покупатель готов мириться с некоторым снижением качества. Одежда окажется потрёпанной и рваной, поля шляпы собраны в гармошку, а колода карт в таком состоянии, что годится только на растопку. Эффект обычно зависит от ситуации, так что может оказаться, что, сэкономив на покупке, ты получил больше проблем, чем радости.

Повреждённые машины опускаются в цене до 75% от изначальной суммы. Подержанные пушки, инструменты и прочие предметы, для применения которых требуется проверка какого-то параметра, выдают неполадку, если персонаж сталкивается с *осложнением (1)*. Твоя клюшка для гольфа, приобретённая на распродаже, запросто может сломаться пополам, встретившись с головой недружелюбно настроенного мьюта.

Предметы, не связанные с навыками, могут повлиять на производимое владельцем впечатление. Снятый с трупа кожаный плащ, к примеру, покрыт пятнами крови, а также имеет дыру напротив сердца и прочие сомнительные детали. Ношение таких вещей снижает *харизму* на 1. Даже после Апокалипсиса человек, перемазанный в крови, вряд ли с лёгкостью найдёт себе друзей.

ОПИСАНИЯ ПРЕДМЕТОВ

Боеприпасы

Стандартный патрон. Их все сложнее найти, однако несколько поселений, и в первую очередь Свалка, продолжают выпускать стандартные патроны. Эти боеприпасы наносят обычный урон, именно тот, что указан для каждого предмета оружия далее в этой главе. Оружие, использующее такие боеприпасы, можно зарядить любыми патронами с соответствующей стандартной гильзой (не подходят только патроны от дробовика и пули от кремнёвого оружия).

Гильзы. С тех пор, как изготовление гильз в пустошах стало практически невозможным, стрелки начали внимательнее смотреть под ноги после каждого выстрела. Стоимость гильзы сегодня составляет приблизительно половину базовой цены снаряжённого патрона (игнорируй дополнительные модификаторы от типа пули, например *бронебойной* или *хрупкой*).

- **Бронебойные**. Боеприпасы, созданные для лучшего проникновения через укрытия и броню, но наносящие меньший ущерб небронированным целям, поскольку такая пуля меньше деформируется и легче проходит на вылет. *Бронебойные* патроны добавляют заряженному ими оружию +2 к ББ. Но если у цели нет брони, то урон уменьшается на 2. Эти боеприпасы в полтора раза дороже стандартных, их показатель редкости выше на одну ступень.

- **Трассирующие**. Пули, имеющие на хвостовой части трассирующий магниевый элемент, который начинает светиться в полёте. Это помогает стрелку корректировать огонь, ориентируясь на траекторию. Трассеры отменяют штрафы за автоматический огонь, включая огонь на подавление. Кроме того, магний имеет высокую температуру горения. Цель, поражённая трассирующей пулей, может воспламениться (см. «Дневник авантюриста»), а сам выстрел считается атакой огнём. Один такой патрон на $1 дороже стандартного, показатель редкости увеличивается на одну степень.

- **Хрупкие**. Хрупкие пули при соприкосновении с целью рассыпаются на мелкие фрагменты, пробивная способность которых очень мала. Это снижает вероятность рикошета и, что куда важнее для обитателей пустоши, увеличивает урон, наносимый живым целям. Если у врага, в которого угодила такая пуля, нет никакой брони, он получает 4 дополнительных пункта урона. С бронированными врагами это не срабатывает, кроме того броня цели против этой атаки увеличивается на 4. *Хрупкая* пуля увеличивает стоимость боеприпаса вдвое, а показатель редкости — на две ступени. Такой выстрел не способен пробить никакое препятствие (см. «Дневник авантюриста»).

- **Экспансивные**. Эти штуковины проделывают в людях огромные дыры, поскольку в момент попадания раскрываются, будто хищные кровожадные цветы. Они наносят цели 2 дополнительных пункта урона, если та не защищена бронёй. С бронированными врагами это не срабатывает, кроме того броня цели против этой атаки увеличивается на 2 пункта. Их несложно изготовить, если под рукой есть коробка обычных патронов и напильник. Проверка ремонта и 30 минут позволят сделать экспансивными 5 патронов либо 15 в случае подъёма. В случае провала дополнительный урон против небронированных целей составит всего 1, а если итоговый результат проверки составил 1 или меньше, d10 пуль безвозвратно испорчено. Эти боеприпасы в полтора раза дороже стандартных, однако их показатель редкости остается тем же.

Реактивный патрон. Эти боеприпасы использовались британскими войсками во время Последней Войны. Реактивный боеприпас — это по сути небольшая ракета, выстрел практически не имеет отдачи. После выхода пули из ствола турбина начинает разгонять её навстречу цели, что обеспечивает стабильную траекторию практически без снижения, а также позволяет эффективно использовать оружие на большей дистанции, нежели обычные пороховые боеприпасы. Стабилизацию пули в воздухе обеспечивают небольшие крылья, которые выдвигаются после того, как пуля покидает ствол.

Это пустотелые пули, которые легко деформируются при попадании и не особо эффективны против защищённых бронёй целей (урон снижается вдвое). Выстрел полностью уничтожает каждый такой патрон, так что они в дефиците уже сейчас и становятся всё более редкими каждый раз, как кто-то жмёт на спусковой крючок.

Безгильзовые патроны. Стандартный боезапас для оружия бойцов Объединения, такие патроны редко встречаются за пределами Денвера. Безгильзовая цельнометаллическая пуля выталкивается из ствола электрическим разрядом, за что редкие выжившие очевидцы прозвали это оружие «импульсным». После такой стрельбы на земле не остается гильз, а сами пули нельзя использовать повторно. Чёрные береты не хотят, чтобы их обстреливали их собственными боеприпасами!

Броня

Боевой пехотный шлем. Шлемы, использовавшиеся солдатами Севера и Юга до и во время Последней Войны, были почти одинаковыми. Учитывая, насколько яростными были сражения, сегодня очень непросто найти такую вещь не повреждённой.

Передняя часть шлема представляет собой щиток с зеркальным визором, имеется встроенный радиопередатчик с радиусом действия в полмили, который может питаться от биоэлектрического поля владельца, а также полная противогазная система. Увы, дыхательные фильтры почти всегда оказываются кем-то уже извлечены, а что касается радио — сегодня в пустошах исчезающе мало действующих передатчиков.

Шлем обеспечивает 4 пункта *брони* против атак в голову. Если фильтр дыхательной системы на месте, владелец получает полностью герметичную защиту от газов и летучих токсинов.

Гражданская броня скрытого ношения. Разработанная для высокопоставленных персон эта броня выглядит как облегающее нижнее белье. Её можно без проблем использовать в сочетании с любой верхней одеждой так, чтобы никто посторонний этого не понял. Защищает торс, руки и ноги. Чтобы понять, что на тебе надет такой защитный костюм, стороннему наблюдателю потребуется проверка *внимания (–4)*, если, конечно, поверх брони есть ещё хоть что-то.

Импровизированная броня. В пустошах люди защищают себя от пуль чем придётся. Импровизированные доспехи могут включать в себя обрезки покрышек, шлемы для регби, куски труб и вообще всё, что попадётся под руку.

Кевларовый жилет. Кевлар обеспечивает 2 пункта *брони* против большинства атак. Также защитные волокна останавливают вращение бронебойных пуль и отменяют до 4 пунктов ББ атаки, также увеличивая на 4 пункта *броню* цели против них.

Обычное снаряжение

Батареи. Некоторые устройства нуждаются в батареях. Малые батарейки восстанавливают свой заряд в течение часа, средние — два часа, большие батареи — три часа. Конечно, подразумевается, что у тебя под рукой есть генератор.

Батареи из призрачной руды. Могут быть малыми, средними и большими. Их ёмкость (время работы или количество применений) на 50% больше, чем у обычных батарей того же типа, но стоят они вдвое дороже.

Верёвка (20 ярдов). Может без проблем выдержать груз до 500 фунтов. За каждые дополнительные 100 фунтов веса бросай d6 один раз в минуту, пока сохраняется нагрузка, а также при сильных рывках. Если на кубике оказывается единица, верёвка рвётся.

Глушитель. Используя глушитель, уцелевший проходит проверки *стрельбы* со штрафом –1. Ну а преимущество в том, что персонажи, находящиеся в пределах 5 клеток (10 ярдов) и не в прямой видимости, должны пройти проверку *внимания*, чтобы понять, что был произведён выстрел. За пределами радиуса в 5 клеток штраф увеличивается до –2, после 10 клеток — до –4. Те, кто находились более, чем в 20 клетках, не могут услышать выстрел, только увидеть стрелка. Стрелок может попытаться скрыть свои действия от наблюдателей и пройти проверку *маскировки* (встречную, против *внимания*), чтобы использовать оружие незаметно. Это приводит к обычным штрафам за несколько действий.

«Доктор Пеппер». Городские легенды ещё до Последней Войны приписывали этой газировке свойство исцелять лучевую болезнь. Благодаря загадочному воздействию сверхъестественных сил, в итоге это стало правдой. Уцелевший, которому удалось найти и выпить банку «Доктора Пеппера», избавляется от всех уровней усталости, полученных от воздействия радиации. Напиток является истинным проклятьем для Предвестников: едва попробовав его на вкус, они немедленно проходят проверку *выносливости*, и в случае провала получают уровень усталости, от которого можно избавиться только должным образом причастившись благословенного излучения. Целая банка с гарантией отправит на тот свет любого Апостола рока, если кому-то удастся залить столько газировки ему в глотку.

Кирка. Этим инструментом не особо удобно драться из-за большого веса и плохого баланса, однако в случае чего кирка сгодится в качестве *среднего* импровизированного оружия (см. «Дневник авантюриста»).

Компас. С этим карманным приборчиком персонаж получает +2 к проверкам *смекалки* и *выживания*, когда пытается сориентироваться в пустошах Потерянного Запада.

Костюм РХБ-защиты. Личный комплект радиационной, химической и биологической защиты (гражданская версия) разработан для ношения поверх одежды и обуви и обеспечивает защиту по разным параметрам, от обычного холода до опасных биоагентов и химического оружия. Для полной герметичности требуется использование противогаза, гражданская версия костюма снабжена встроенным капюшоном с лицевой защитой. Комплект РХБЗ обеспечивает +2 при проверках *выносливости* для сопротивления опасности (радиация). Если владелец получает ранения, целостность костюма нарушается, и он перестаёт обеспечивать защиту. Весь комплект довольно громоздкий, и в нём жарко, так что на все проверки ловкости и основанных на ней навыков владельца налагается штраф –1, а при проверках сопротивления перегреву владелец костюма получает штраф –2.

Лазерный целеуказатель (ЛЦУ). Устройство, которое можно прикрепить к любому баллистическому оружию. Владелец получает модификатор +1 к проверкам *стрельбы* на ближней дистанции, кроме тех случаев, когда стреляет очередью. Если помимо лазерного целеуказателя на оружие установлен оптический прицел, модификатор начинает действовать на всех возможных дистанциях. Целеуказатель использует малые батарейки, одной хватает приблизительно на сотню выстрелов.

Набор для анализа воды. Используя этот набор и успешно пройдя проверку *смекалки*, ты сможешь определить, можно ли пить из водоёма. Прибор работает от малых батареек, заряд одной позволит провести до двадцати тестов.

Набор для очистки воды. Одна доза реактивов из этого набора моментально очищает количество воды, достаточное для одного человека на день. Вкус, однако, остается отвратительным. Полный комплект включает 10 доз. Чтобы пополнить запас, требуется $25, и это дефицитный товар.

Оптический прицел. Можно установить только на винтовки. Если стрелок использует оптический прицел, то получает +2 к проверкам *стрельбы* против целей на *средней* и *дальней* дистанции.

Отмычки. Уцелевший, который пытается вскрыть замок без таких инструментов, проходит проверку *взлома* со штрафом –2.

Поварской тесак. При использовании в качестве оружия рассматривай его как нож.

Прибор ночного видения (ПНВ). Это устройство, способное усиливать слабый свет, что позволяет владельцу игнорировать сумрак и темноту, а кромешный мрак рассматривать как обычную темноту. Использовать ПНВ можно только при наличии хоть каких-то источников освещения, в абсолютной темноте глубоких пещер он бесполезен. Кроме того, персонаж в ПНВ получает штраф –1 к проверкам *внимания*, поскольку устройство ограничивает угол обзора. Для функционирования прибора требуется маленькая батарейка, которая обеспечива-

ет приблизительно четыре часа непрерывного использования. Взглянувший на яркий свет герой в ПНВ должен пройти проверку *выносливости* и в случае провала оказаться в шоке.

Противогаз. Позволяет защититься от летучих токсинов и газов. Громоздкая маска и капюшон ограничивают обзор, так что человек в противогазе получает штраф –1 к проверкам *внимания*.

Радио. Одно из немногих оставшихся средств связи на дальних расстояниях (и самое непредсказуемое). Существует очень много разнообразных передатчиков и приёмников. Указанная цена приведена для головной гарнитуры или набора уоки-токи с эффективной дистанцией приёма-передачи до полумили. Чем мощнее радио, тем выше оно ценится. Каждый раз, как радиус действия для подобного устройства увеличивается вчетверо относительно базовой модели (2 мили, 8 миль, 32 мили до максимума в 128 миль), удваиваются цена и вес радиостанции, а показатель редкости увеличивается на одну ступень. Простейшие рации с радиусом передачи в 8 миль и менее используют малые батарейки, одной хватает на два часа использования. Для устройств покрупнее требуются средние батареи, одна может питать радиостанцию в течение четырёх часов. Также приёмопередатчик можно подключить к автомобилю, и тогда он сможет работать до тех пор, пока ты не заглушишь двигатель.

Счетчик Гейгера. Будучи включён, этот датчик определяет уровень радиационного фона. Работает на средних батареях, одной хватает на пять часов непрерывного использования.

Топор лесоруба. Топор на длинном топорище, предназначенный для того, чтобы валить деревья и обрубать сучья. Оружие из него весьма неудобное. Может быть использован в качестве *большого* импровизированного оружия. Обладает ББ 2 против целей, состоящих из дерева или имеющих деревянную броню.

Медицинское снаряжение

Хотя страны-участники Последней Войны бросили все доступные научные ресурсы на изобретение эффективных способов уничтожения противника, врачи оставались везде и всегда, и они также искали способы по возможности сократить потери своей стороны. Это обеспечивало целых два преимущества: во-первых, ветераны имели больше шансов вернуться из очередного боя с новым опытом, во-вторых, солдаты охотнее шли в бой, зная, что в случае ранения им обеспечат наилучшую медицинскую помощь.

Аптечка. Стандартный набор инструментов и средств полевого медика. Полностью укомплектованная аптечка содержит набор скальпелей, катетерные трубки, кислородную маску, 100 ярдов бинта, стетоскоп, пневматический жгут, хирургические иглы и нить, а также широкий спектр простых лекарств. Медик, обладающий аптечкой, игнорирует штраф –2 за отсутствие инструментов при проверке *лечения*. Если во время использования аптечки персонаж сталкивается с *осложнением (1)*, считается, что какой-то из компонентов закончился, и на дальнейшие проверки *лечения* налагается штраф –1, пока запас не будет пополнен.

Жидкая кожа. Поставляется в аэрозольных баллонах. Распыляемый медикамент содержит дезинфицирующее средство, антибиотик, коагулянт и обезболивающее. Когда средство распыляют на рану, оно затвердевает, формируя над поражённым участком фрагмент пластиковой «кожи». Это мгновенно останавливает потерю крови, как если бы находящийся *при смерти* успешно прошёл проверку *выносливости*. Также жидкая кожа обеспечивает +2 к проверкам *выносливости* при сопротивлении инфекциям и к проверкам *естественного выздоровления*. Кроме того средство устраняет отрицательный модификатор одного ранения на шесть часов. Полный баллон содержит запас средства на двадцать применений.

Медчип. Армия США первой начала использование таких устройств, а остальные быстро переняли новшество. Это небольшой электронный чип, имплантированный под кожу. Он содержит всю историю болезней и непрерывно фиксирует жизненные показатели владельца. Данные с чипа можно считать при помощи ручного сканера, который имеется у многих медиков и среди оборудования на медпанелях (см. ниже).

Изначально чипы вживляли в правое плечо, однако быстро стало ясно, что это грозит проблемами, если пациент лишается конечности. После этого чипы начали имплантировать в основание черепа, чуть ниже линии роста волос (теперь, если солдат и терял чип, врачебная помощь ему почти наверняка уже не требовалась). Любой уцелевший, в годы Последней Войны служивший в армии, может иметь действующий медчип, если этого хочет игрок (и если Маршал согласен). Работающий чип обеспечивает +2 к проверкам *лечения*, направленного на его обладателя, если у медика имеется сканер или медпанель. Чипы многих солдат Последней Войны не действуют, поскольку прожарились от электромагнитных импульсов Дня Гнева, так что если кто-то внезапно оказался ветераном Апокалипсиса, это вовсе не значит, что у него непременно имеется действующий образец.

Медпанель. Металлическая складная панель с вмонтированными сенсорами и множеством дисплеев. Может считывать простейшие жизненные показатели лежащего на ней человека. Если у пациента имеется медчип, данные с него также снимаются и используются для постановки ещё более точного диагноза. Медпанель обеспечивает +2 к проверке *лечения* пациентов, суммируется с модификатором за действующий медчип. Расходует одну среднюю батарею за час работы (шесть десятиминутных проверок *лечения*).

Сканер медчипов. Небольшое ручное устройство размером примерно с мобильный телефон. Считывает данные с солдатских медчипов. Вся информация выводится на небольшой экран. Расходует одну малую батарейку за два часа работы (двенадцать десятиминутных проверок *лечения*).

Оружие

Здесь описано оружие, разбросанное по всему Потерянному Западу. Эхо Последней Войны.

Аббревиатуры перед некоторыми образцами указывают, какие силы использовали их. «СА» означает Северный Альянс, «ЮА» — Южный Альянс, «ПО» — пехотное оружие*, а «ХИ» — Хелстромм Индастрис. «А» означает просто «армейское», то есть — оружие использовалось в разных армиях.

Бумеранг/заточенный колёсный колпак. При наличии необходимых материалов, такое оружие можно сделать, успешно пройдя проверку ремонта.

Гранаты. Бывают ручными или для стрельбы из гранатомёта. Делятся на несколько типов.

- **Газовые**. В момент детонации граната выпускает облако слезоточивого газа. Все в пределах среднего шаблона должны пройти проверку *выносливости (–2)* (или –4, если дело происходит в замкнутом пространстве). Получившие провал оказываются в шоке и не могут избавиться от него, пока остаются внутри облака. На свежем воздухе они в течение трёх раундов страдают от штрафа –4 к проверкам на выход из шока. Газ не воздействует на тех, кто носит противогаз, а также существ, которые не дышат и т. п.

- **Дымовые**. Обычно используются для прикрытия наступающих отрядов, либо чтобы ослепить стрелка на стационарной позиции, к примеру — пулемётчика в гнезде. Зона в пределах среднего шаблона заволакивает дымом на 2d4 раунда (в помещении завеса держится 4d4 раунда). Все атаки сквозь дым производятся со штрафом –2 из-за плохой видимости.

- **Зажигательные**. Взрыв «адской гранаты» наносит не слишком много прямого урона, но выпускает достаточно пламени. Цели могут загореться (см. «Дневник авантюриста»).

- **Картечные заряды**. По сути это не граната, а большой картечный патрон, заполненный стальными шариками. Подходит только для зарядки в гранатомёт. Атакующий игрок размещает конусный шаблон узким концом к своему персонажу, а широким к противнику, после чего проходит проверку *стрельбы*. Любой, кто окажется в пределах шаблона, проходит проверку *ловкости (–2)*, чтобы попытаться отскочить в сторону. Если стрелок получает подъём при проверке *стрельбы*, атака наносит дополнительный урон согласно правилам.

- **Осветительные**. Эта граната (известная также как «свеча») запускается в небо, после чего на высоте нескольких сотен футов вспыхивает и медленно спускается на небольшом парашюте, освещая территорию в пределах двухмильного радиуса и снижая для всех штрафы за темноту на две ступени (можно игнорировать сумрак и темноту, а кромешный мрак рассматривать как обычную темноту) на срок в 4+d4 раундов. Гранату можно запустить вручную, что сокращает радиус воздействия до ста клеток. Если выстрелить осветительной гранатой в цель, будет нанесено 2d6 урона за каждый раунд горения. Избавиться от «свечи» можно, пройдя проверку *силы (–4)*. Другие могут попытаться также удалить снаряд с тела товарища, но должны получить урон до того, как пройдут проверку силы. Урон сопровождается проверкой на возгорание (см. «Дневник авантюриста»).

---

*: *наследие британской системы маркировки оружия*

- **Светошумовые**. Они же «вспышки». Все в радиусе большого шаблона должны пройти проверку *выносливости (–4)* и в случае провала оказаться в шоке от резкого воздействия света и шума.

- **Травматические заряды**. Изначально этот нелетальный боеприпас был разработан для разгона толп и состоял на вооружении у полиции. Может быть выпущен из гранатомёта калибра 20 или 40 мм и не пригоден для использования в качестве ручной гранаты. После выстрела снаряд увеличивается в размерах, превращаясь в тяжёлую «подушку», которая при попадании во врага оглушает его. Воздействует на одиночную цель, наносит несмертельный урон. Снаряд обладает плохой аэродинамикой, из-за чего все показатели дистанции стрельбы гранатомёта уменьшаются вдвое.

ПО-40. Эта винтовка, стоявшая на вооружении пехотных подразделений армии Великобритании, использует реактивные патроны калибра.50. Компенсаторы выхлопа позволяют стрелку игнорировать штрафы за автоматический огонь. В отличие от ПО-91, конструкция ПО-40 не позволяет стрелять пороховыми патронами калибра .50.

ПО-91. Изначально используемое британскими солдатами в американском театре военных действий, это оружие представляет собой шестизарядный гладкоствольный револьвер, стреляющий реактивными патронами. Также может использовать стандартный патрон калибра .50, но в этом случае дистанция эффективного огня сокращается до 6/12/24, а оружие наносит урон 2d6+2 с ББ 2 (урон не уменьшается вдвое против защищённых *броней* целей).

Ругер Рэдхок. Этот пистолет может использовать патроны калибров .357 и .38.

СА М-42. Снайперская винтовка Северного Альянса, снабжена лазерным целеуказателем, сошками и оптическим прицелом. Кроме того, специальный электроспуск обеспечивает +3 к стрельбе с прицеливанием вместо обычных +2.

СА офицерский пистолет М-92. Эти пистолеты выдавались офицерам Северного Альянса в качестве личного оружия. Встроенный лазерный целеуказатель обеспечивает +1 к проверкам *стрельбы* по целям на ближней дистанции.

СА ХМ-21. Изначально данное оружие было разработано для использования эсперами во время дальних патрулей по неизведанным уголкам планеты Баньши. Основной идеей, вложенной конструкторами, была возможность пополнения боеприпасов в полевых условиях. По этой причине в качестве боекомплекта используются цельнометаллические пули калибра 5.56 мм, каждая снабжена небольшой порцией призрачной руды, достаточной для детонационного выстрела. (Базовая комплектация содержит пятьдесят снаряжённых зарядов). В прикладе находится портативный набор инструментов для изготовления новых боеприпасов — к примеру, из металлолома.

Цепная пила. По мере совершенствования батарей многие электроинструменты становились беспроводными, а после Апокалипсиса их неизбежно начали использовать как оружие. Цепная пила — это самое распространённое из подобных устройств, однако те же характеристики можно использовать и для других механизмов (ручные дисковые пилы, дрели-перфораторы и т. д.). Всё это считается импровизированным оружием, что приводит к штрафам в бою (–1 при проверках *драки* и к значению защиты), которых, впрочем, может избежать обладатель черты *боец-импровизатор* (см. «Дневник авантюриста»). Обычно цепная пила может работать два часа при наличии большой батареи, однако надо помнить, что это инструмент, не предназначенный для боя. Если твой виртуоз фехтования на цепных пилах сталкивается с *осложнением (1)*, недокументированная нагрузка немедленно и полностью вытягивает оставшийся заряд из батареи.

ЮА М-50. Снайперская винтовка южан, оснащённая лазерным целеуказателем и оптическим прицелом.

ЮА ХМ-40 «Потрошитель». Штурмовая винтовка ХМ-40 была в своё время первым эффективным штурмовым оружием, использующим патроны калибра.50. Секрет успеха таится в сниженной скорострельности и гироскопическим электро-компенсатором отдачи. Можно стрелять и с выключенным компенсатором, однако в таком случае одиночные выстрелы производятся со штрафом –1, а все остальные режимы используются с дополнительным штрафом –2.

ХМ-40 использует одну малую батарею, которой хватает на двадцать выстрелов. Элемент питания вставляется в обойму, так что стрелок меняет батарею одновременно с перезарядкой оружия.

Препараты

До Дня Гнева аптеки всего мира буквально ломились от ошеломляющего разнообразия препаратов. От анальгетиков до боевых стимуляторов, компании вроде «Пентакорп» или «Смит и Робардс» готовы были предоставить таблетку, эликсир или мазь на любой случай.

Приведённый далее перечень совершенно точно не является исчерпывающим, в него включены средства, пользующиеся повышенным спросом в пустошах. В описании каждого наркотика приведён модификатор зависимости. Принимая любой наркотический препарат, персонаж должен пройти проверку *характера* с этим модификатором и в случае провала получить уровень усталости на сутки после того, как закончится воздействие вещества. Получив при проверке *глаза змеи,* уцелевший обретает изъян *дурная привычка (крупный),* связанный с этим конкретным наркотиком.

Антирад

Зависимость: — ; **Цена:** *300$/доза;*
Доступность: *редкость.*

Чудесный плод трудов наших друзей из «Пентакорп». Активное вещество связывается с ДНК принявшего его и защищает её от лучевого поражения. Принявший препарат проходит все проверки выносливости, связанные с сопротивлением радиационному отравлению, с модификатором +2. Эффект сохраняется шесть часов, после чего вещество распадается и выводится из организма.

«Пентакорп» весьма активно (и чересчур успешно!) проталкивала препарат через лицензирующие инстанции, и по этой причине не все побочные эффекты были отслежены и устранены. Если результатом проверки *выносливости* при сопротивлении радиации оказываются глаза змеи, антирад не просто связывается с ДНК, а ещё и проникает в белковые цепочки. Это мешает клеткам ДНК делиться. В долговременной перспективе это означает, что персонаж получил изъян *немочь (крупный),* поскольку его тело не может больше восстанавливаться самостоятельно. Эффект может быть устранён при помощи силы *исцеление (штраф –4)* или *великое исцеление (без штрафа),* однако каждый целитель имеет право только на одну попытку и может воспользоваться только одной из этих сил, если знаком с обеими.

Ментал

Зависимость: — ; **Цена:** *300$/доза;*
Доступность: *необычный.*

Изначально созданный как тонизирующее средство, препарат быстро приобрёл популярность, когда люди обнаружили, что в больших дозах он способен расширять креативные и когнитивные функции мозга. Конечно, были и побочные эффекты в виде затяжных «мозговых замыканий», так что до Апокалипсиса вещество продавалось под строгим контролем. По сути это мощный стимулятор мозга. Принявшего захлёстывает водоворот мыслей логического и интуитивного характера. Одна доза вещества повышает *смекалку* персонажа на две ступени на 2d6 минут, а проверки всех связанных с этой характеристикой навыков производятся с модификатором +2. Впрочем, у этой монеты есть и и обратная сторона. Когда эффект наркотика отступает, на все проверки *смекалки* и связанных с ней навыков налагается штраф –4 в течение следующих 2d6 часов.

Озверин

Зависимость: –2 ; **Цена:** *100$/доза;*
Доступность: *дефицит.*

Ещё один боевой стимулятор, популярный в армиях и частных силовых структурах. Увеличивает *силу* за счёт умственных способностей, превращая бойца в озверевшую машину для убийства.

Доза озверина наделяет принявшего чертой *берсерк* на 2d10 минут. Когда действие заканчивается, персонаж должен пройти проверку *характера*, в случае провала его *смекалка* снизится на одну ступень на срок в d6 часов. Тот, кому не повезло получить при проверке *характера глаза змеи*, навсегда понижает *смекалку* на одну ступень.

Радгон

Зависимость: — ; **Цена:** *300$/доза;*
Доступность: *дефицит.*
Вещество производит хелирование организма, то есть «промывает» его, связывая облучённые частицы, которые выходят естественным путем при следующем визите в туалет.

Очиститель может за минуты вылечить «засветившегося» (см. «Ад на Земле: Книга Маршала»). На Предвестников очиститель действует иначе. Любой, кто одарён благодатью Свечения, приняв дозу этого препарата, должен пройти проверку *выносливости (–4).* В случае провала он теряет 2d6 пунктов силы, которые в дальнейшем восстанавливаются по обычным правилам. Если незадачливый последователь Атома получил при этой проверке *глаза змеи*, силы оставляют его по-настоящему, он лишается 5 пунктов силы до того момента, пока не истратит одно повышение, чтобы вернуть их.

Флаконы с очистителем обычно можно найти в развалинах военных баз, атомных электростанций или госпиталей, что были расположены неподалеку от подобных объектов.

Супер-антибиотики

Зависимость: — ; **Цена:** *150$/доза;*
Доступность: *редкость.*
Представленный фармацевтическими компаниями в 2050 году как «лекарство от насморка», этот супер препарат уже тогда был дорог и в дефиците, и оба этих качества только усилились за восемнадцать лет, что прошли с тех пор, как последняя пачка сошла с конвейера. Недельный курс супер-антибиотиков обеспечивает модификатор +2 при проверках *естественного выздоровления*, либо +4 при проверках *выносливости*, если используется для лечения болезней.

Терминатор

Зависимость: *–4 ;* **Цена:** *150$/доза;*
Доступность: *дефицит.*
Боевой стимулятор, широко использовался как Севером, так и Югом в Последней Войне. Добавляет 2 к стойкости. Эффект сохраняется в течение 2d10 минут.

Торопыга

Зависимость: *–3 ;* **Цена:** *150$/доза;*
Доступность: *необычный.*
Любой человек под торопыгой видит мир будто в замедленной съёмке. Он вытягивает дополнительную карту при определении инициативы в бою и может выбрать старшую. Его шаг увеличивается на 2. Эффект сохраняется d6 минут и может складываться с эффектами таких черт, как *хладнокровие, хладнокровие+ и быстроногий.*

К несчастью, иногда наркотик работает даже слишком хорошо. В момент принятия препарата персонаж должен пройти дополнительную проверку *выносливости (–2),* и в случае провала он заработает «трясучку», из-за чего в течение дальнейших d6 часов будет проходит все проверки связанных с *ловкостью* навыков со штрафом –2.

Хот-дог

Зависимость: *–1 ;* **Цена:** *50$/доза;*
Доступность: *необычный.*
Это продолговатые красно-коричневые таблетки (за форму и цвет они и получили такое прозвище). Разработаны как диетическое средство, после приёма одной дозы человек чувствует себя сытым. Проглотив одну таблетку, персонаж в течение ближайших суток игнорирует штрафы за вызванные голодом уровни усталости. Если продолжать принимать хот-доги целую неделю, организм перестает воспринимать действие препарата на следующие семь дней, пока вещество полностью не выветрится.

Снаряжение

Огнестрельное и метательное оружие

Название	*Дистанция*	*Урон*	*ББ*	*Боезапас*	*Режимы*	*МС*	*Вес**	*Цена*	*Примечания*
Луки и арбалеты									
Арбалет	15/30/60	2d6	2	1	—	—	10	$50 (Р)	ПЗ 1
Арбалет с рычагом	15/30/60	2d6	2	1	—	—	10	$100 (Р)	—
Композитный лук	15/30/60	2d6+1	2	1	—	d6	7	$50 (Н)	—
Лук	12/24/48	2d6	—	1	—	d6	3	$25 (О)	—
Метательное									
Бумеранг	4/8/16	сила+d4	—	1	—	—	2	$15 (Н)	—
Заточенный колёсный колпак	4/8/16	сила+d6	1	1	—	d6	3	$10 (О)	—
Нож	3/6/12	сила+d4	—	1	—	—	1	$10 (О)	—
Нож Боуи	3/6/12	сила+d4+1	1	1	—	—	2	$25 (Н)	—
Сюрикен	3/6/12	сила+1	—	1	—	—	1/2	$10 (Н)	—
Пистолеты									
Кольт Миротворец (.45)	12/24/48	2d6+1	1	6	1в, 2в, 6в	—	2	$50 (Р)	—
Кремнёвый пистолет (.60)	5/10/20	2d6+1	—	1	1в	—	3	$25 (Р)	ПЗ 2
Пистолет полиции (.45)	12/24/48	2d6+1	2	7	1в, 2в, 6в	—	4	$100 (Н)	—
ПО-91	24/48/96	2d6+2	—	6	1в, 2в, 6в	—	9	$300 (Р)	реактивные патроны, см. описание
Ругер «Рэдхок» (.357 или.38)	12/24/48	2d6+1	1	6	1в, 2в, 6в	—	4	$125 (Р)	—
Ругер «Тандерхок» (.357)	12/24/48	2d6+2	2	8	1в, 2в, 6в	d6	5	$125 (Р)	—
СА офицерский пистолет М-92 (9 мм)	12/24/48	2d6	1	15	1в, 3в	—	4	$100 (Н)	ЛЦУ
Смит-Вессон 683 (.50)	15/30/60	2d8+1	2	5	1в	d6	7	$175 (Н)	—
Смит-Вессон 85 (.44 магнум)	12/24/48	2d6+1	1	7	1в, 2в, 6в	—	5	$125 (Н)	—
Смит-Вессон короткоствольный (.38)	10/20/40	2d6	—	6	1в, 2в, 6в	—	3	$50 (О)	—
Целевой пистолет «Марлин» (.22)	10/20/40	2d6–1	—	15	1в, 2в, 6в	—	2	$75 (О)	—
ЮА офицерский пистолет (.50)	15/30/60	2d8	2	6	1в, 2в, 6в	d6	8	$150 (Н)	—
Ружья и винтовки									
Мушкет «Спрингфилд» (.52)	15/30/60	2d8	—	1	1в	d6	11	$30 (Р)	ПЗ 2
Мушкетон (дробь 8)	10/20/40	1-3d6	—	1	1в	d6	15	$50 (Н)	ПЗ 2, дробовик
Охотничье ружье (.30–06)	24/48/96	2d8	2	9	1в	—	10	$150 (О)	—
Рычажная винтовка (.30)	24/48/96	2d8	2	15	1в	—	12	$100 (О)	—
СА М-42 (.50)	40/80/160	2d10	2	10	1в	—	11	$800 (Р)	позиционное, см. описание
ЮА М-50 (.50)	40/80/160	2d10	2	10	1в	—	11	$800 (Р)	позиционное, ЛЦУ, оптический прицел
Автоматические винтовки									
ПО-40 (.50)	50/100/200	2d10	—	20	1в, 3в, авто 3	d6	26	$450 (Д)	реактивные патроны, см. описание
СА ХМ-21 (5,56 мм)	24/48/96	2d8	2	30	1в, 3в, авто 4	d8	14	$200 (О)	—
ХИ «Проклятие» (10 мм)	24/48/96	2d8+1	2	30	1в, 3в, авто 3	d6	12	$300 (Н)	безгильзовый патрон
ЮА ХМ-40 «Потрошитель» (.50)	24/48/96	2d10	2	20	1в, 3в, авто 2	d8	16	$500 (Р)	см. описание

Название	Дистанция	Урон	ББ	Боезапас	Режимы	МС	Вес*	Цена	Примечания
Дробовики									
Автоматический дробовик (12 калибр)	10/20/40	1-3d6	—	20	1в, авто 3	d8	15	$600 (Р)	дробовик
Двустволка (12 калибр)	12/24/48	1-3d6	—	2	1в, залп 2	—	11	$200 (О)	дробовик
Обрез (12 калибр)	5/10/20	1-3d6	—	2	1в, залп 2	—	6	$150 (О)	дробовик
Помповый или полуавтоматический дробовик (12 калибр)	12/24/48	1-3d6	—	6	1в	—	8	$150 (Н)	дробовик
Пистолеты-пулемёты									
Автоматический пистолет Токарева (9 мм)	10/20/40	2d6	1	15	1в, 3в, авто 3	—	7	$150 (Р)	—
СА «Коммандо» (5.56 мм)	12/24/48	2d6	1	30	1в, 3в, авто 4	—	11	$150 (Н)	—
Хеклер-Кох МР-20 (10 мм)	12/24/48	2d6	2	20	1в, 3в, авто 3	—	10	$150 (Н)	—
ХИ «Гром» (10 мм)	24/48/96	2d8+1	2	30	1в, 3в, авто 3	d6	12	$300 (Н)	безгильзовый патрон
ХИ «Пламя» (10 мм)	12/24/48	2d6	2	30	1в, 3в, авто 3	—	10	$125 (Р)	безгильзовый патрон
ЮА «Коммандо» (.50)	12/24/48	2d8	2	20	1в, 3в, авто 3	d6	14	$150 (Н)	—
Тяжёлые пулемёты									
СА пулемет (5.56 мм)	30/60/120	2d8	2	60	3в, авто 5	d6	29	$750 (Д)	позиционное
ЮА пулемет (.50)	50/100/200	2d10	3	100	3в, авто 3	d8	37	$1000 (Д)	позиционное
Прочее									
Гранатомёт Армко (40 мм.)	75/150/300	как у гранат	—	12	1в	d6	32	$2000 (Р)	—
Ракетомет (125 мм), противопехотная ракета	30/60/120	4d8+2	3	1	1в	—	51	—	БШ
Ракетомет (125 мм), противопехотная ракета	30/60/120	4d8+2	40	1	1в	—	51	—	тяжёлое
СА М-720 (20 мм.)	50/100/200	как у гранат	—	6	1в	—	5	$2000 (Н)	подствольный, может использоваться самостоятельно
ЮА М-230 (40 мм.)	60/120/240	как у гранат	—	1	1в	—	7	$1250 (Н)	подствольный, может использоваться самостоятельно

Гранаты

Название	Дистанция	Урон	Вес*	Цена	Примечания
Газовая	см. ниже	нет	1	$100 (О)	СШ, см. описание
Дымовая	см. ниже	нет	1	$25 (О)	СШ, см. описание
Зажигательная	см. ниже	3d8	1	$150 (Р)	СШ, см. описание
Картечный заряд	КШ	2d10	1	$100 (Н)	только гранатомёт, см. описание
Осветительная	особая	особый	1	$150 (Н)	см. описание
Осколочная	см. ниже	3d6	1	$100 (Н)	СШ
Светошумовая	см. ниже	нет	1	$150 (Н)	БШ, см. описание
Травматический заряд	половина	3d6	1	$50 (Н)	несмертельный урон, только гранатомёт, см. описание

Дистанция метания вручную 5/10/20. Дистанция выстрела указана в параметрах гранатомёта.

** Все величины указаны в имперской системе для сохранения атмосферы (см. стр. 27), поэтому для определения нагрузки используется сила персонажа, умноженная на 5 (или 8, если есть черта бугай).*

Холодное оружие

Название	*Урон*	*Вес*	*Цена*	*Примечания*
Дубинка	сила+d4	1	$25 (О)	—
Кастет	сила+d4	—	$25 (О)	—
Копьё	сила+d6	5	$25 (О)	защита +1, дальность 1, двуручное
Мачете	сила+d6	4	$75 (О)	—
Меч	сила+d8	8	$100 (Н)	—
Нож	сила+d4	1	$10 (О)	—
Нож Боуи	сила+d4+1	2	$25 (О)	ББ 1
Секира	сила+d8	10	$75 (Н)	—
Секира, двуручная	сила+d10	15	$150 (Р)	ББ1, защита –1, двуручное
Топор	сила+d6	2	$50 (О)	—
Цепная пила	сила+d6+2	10	$200 (Н)	ББ 2, двуручное, см. описание
Штык	сила+d4	1	$25 (О)	как копьё, если закреплён на винтовке

Холодное оружие

Название	*Вес*	*Цена за единицу**
Стрела	1/5	$0,5 (О)
.22, .38	3/50	$0,5 (Н)
9 мм, 10 мм, .30, .30-06, .45, 5.56, 7.62	5/50	$1 (Н)
.50 винтовочный/пистолетный, патрон 12 калибра, нестандартные калибры	8/50	$2 (Р)
.50 пистолет-пулемёт/пулемёт, пуля для дробовика, реактивные боеприпасы	8/50	$5 (Р)
10 мм безгильзовый, армейские калибры	5/50	$10 (Д)
Запасные магазины для разного оружия	1/2	$20 (Н)

** Для правил по доступности 25 единиц боеприпасов считаются одним товаром*

Броня

Название	*Броня*	*Вес*	*Цена*	*Примечания*
Гражданская броня скрытого ношения скрытое ношение, см. описание	+1	2	$500 (Р)	закрывает торс, руки и ноги,
Импровизированная броня	+2	5	$50 (О)	в зависимости от элементов, см. описание
Кевларовый жилет	+2/+4 (от пуль)	8	$750 (Р)	закрывает торс, отменяет ББ 4, см. описание
Мотоциклетный шлем	+2	3	$250 (Н)	закрывает голову в 50% случаев
Пехотная боевая броня	+6	35	$1100 (Д)	закрывает всё тело
Пехотный боевой шлем	+4	5	$500 (Н)	закрывает голову в 50% случаев, см. описание
Рубаха из вываренной кожи	+1	3	$100 (О)	закрывает торс, руки
Тёплая одежда выносливости против холода	+1	15	$200 (О)	закрывает всё тело, +1 к проверкам
Штаны из вываренной кожи	+1	3	$75 (О)	закрывает ноги

Препараты

Название	*Зависимость*	*Вес*	*Цена*
Антирад	нет	—	$300 (Р)
Ментал	0	—	$300 (Н)
Озверин	–2	—	$100 (Д)
Радгон	нет	—	$300 (Д)
Супер антибиотики	нет	—	$150 (Р)
Терминатор	–4	—	$150 (Д)
Торопыга	–3	—	$150 (Н)
Хот-дог	–1	—	$50 (Н)

Прочее снаряжение

Предмет	Вес	Цена
Обычное снаряжение		
Батарея малая	1/2	$20 (О)
Батарея средняя	1	$50 (Н)
Батарея большая	3	$100 (Н)
Батарея (призрачная руда)	зависит от размера	×2 (Р)
Бензак (галлон)	6	$20 (О)
Бинокль	3	$100 (Р)
Верёвка (50 футов)	8	$25 (О)
Гитара	6	$100 (Н)
Губная гармошка	—	$5 (О)
Железная сковорода	5	$5 (О)
Зубная паста	1/2	$10 (Н)
Игральные карты	—	$5 (О)
Кирка	12	$10 (Н)
Компас	—	$100 (Н)
Костюм РХБЗ	20	$100 (Д)
Котелок и ложка	3	$15 (О)
Лопата	5	$10 (О)
Молоток	2	$5 (О)
Набор для анализа воды	3	$100 (Р)
Набор для очистки воды (10 доз)	1	$100 (Р)
Напильник	1	$2 (О)
Наручники	1	$20 (Н)
Отмычки	1	$50 (Р)
Палатка (двухместная)	4	$100 (Н)
ПНВ	3	$1000 (Р)
Поварской тесак	2.5	$10 (Н)
Противогаз	2	$30 (Н)
Радио	1	$40 (О)
Рюкзак	3	$30 (Н)
Сверло	2	$10 (Н)
Сигара (довоенная)	—	$25 (Д)
Солнечные очки	—	$10 (О)
Спальник	10	$15 (О)
Спички (100)	1/4	$5 (О)
Счётчик Гейгера	8	$100 (Р)
Табак жевательный (банка или кисет)	1	$10 (Н)
Топор лесоруба	5	$50 (Н)
Трубка	3/4	$10 (О)
Фляга	5 (полная)	$10 (О)
Фонарик	4	$50 (Н)
Часы карманные	—	$30 (Р)
Часы наручные (механические)	—	$30 (Н)
Часы наручные (электронные)	—	$15 (Р)

Предмет	Вес	Цена
Еда и питье		
Виски довоенный (бутылка)	4	$100+ (Р)
Газировка (банка, не «Доктор Пеппер»)	3/4	$50 (Р)
«Доктор Пеппер» (банка)	3/4	$100 (Д)
Консервы (банка)	1	$5 (Н)
Кофе (фунт)	1	$20 (Р)
Самогон (бутылка)	4	$10 (О)
Свежие овощи (порция)	1/2	$55 (Н)
Свежий фрукт	1/2	$5 (Н)
Сублимат (на день)	2	$20 (Н)
Сухари (1 порция)	1/16	$1 (О)
Хлеб (1 булка)	1	$10 (Н)
Медицинское снаряжение		
Аптечка	4	$100 (Д)
Пополнение аптечки	—	$25 (Д)
Жидкая кожа	1/2	$200 (Н)
Медпанель	7	$250 (Д)
Медчип	бесплатно (см. описание)	
Сканер медчипов	1	$50 (Д)
Одежда		
Ботинки	—	$25 (О)
Джинсы	—	$50 (Н)
Ковбойская шляпа	—	$50 (Н)
Кроссовки	—	$100 (Р)
Куртка	2	$50 (О)
Куртка (кожаная)	3	$200 (Н)
Плащ пыльник	4	$100 (Р)
Рубаха	—	$25 (Н)
Рубаха (самодельная)	—	$10 (О)
Сапоги	4	$100 (Н)
Штаны (самодельные)	—	$10 (О)
Оружейные принадлежности		
Глушитель (пистолет)	1	$100 (Р)
Глушитель (пистолет-пулемёт)	4	$150 (Р)
Кобура	1	$30 (О)
Лазерный целеуказатель (ЛЦУ)	1/2	$150 (Р)
Оптический прицел	1/2	$200 (Р)
Патронташ	1	$10 (Н)

ТАЧКИ

Здесь у нас список самых распространённых средств передвижения на Потерянном Западе. И перед тем, как с головой зарыться в цифры, давай-ка поговорим про топливо. Сегодня почти каждая тачка пустошей ездит на бензаке. Как правило один галлон позволяет проехать двадцать миль. Может показаться, что это мало, но прими во внимание тот факт, что на изувеченных и забитых хламом автострадах горючка вылетает в трубу куда быстрее, чем на свободной дороге. Некоторые машины могут «жрать» больше или меньше — загляни в описания качеств. Однако в среднем полный бак обеспечит тебе приблизительно 300 миль хода. Соответственно, у большинства тачек бак на пятнадцать галлонов, хотя у машин с качеством пожиратель топлива этот показатель может увеличиваться до тридцати галлонов, а у малолитражек уменьшаться до десяти.

Расход топлива

Особенность	*Галлонов бензака*	*Объём бака*
По умолчанию	1 на 20 миль	15
Неэффективный расход топлива. Горючее уходит с такой скоростью, будто в бензобаке дыра.	1 на 5 миль	60
Пожиратель топлива. Этот железный зверь жрёт как не в себя.	1 на 10 миль	30
Малый литраж. Такая тачка обеспечит тебе приличную экономию на горючке.	1 на 30 миль	20
Эффективный расход топлива. Машина экономит бензак.	1 на 50 миль	6
Атомная тяга. Машина передвигается за счёт атомного реактора.	не требуется	нет

Особенности тачек

- **Герметичность**. Этот броневик полностью герметичен и защищён от летучей радиоактивной, биологической и химической заразы.

- **Парящий**. Машина использует несколько больших нагнетателей, с помощью которых наполняет воздухом внутренний объём пуленепробиваемой юбки под днищем. За счет этого аппарат парит над землей. Авто на воздушной подушке игнорируют штрафы за труднопроходимые участки пути и даже могут двигаться по поверхности воды. Исключение составляют холмы — машине требуется сохранять горизонтальное положение с погрешностью до 15 градусов, чтобы эффективно перемещаться. Подняться по склону становится практически невозможно — это требует двух подъёмов при проверке *вождения*. Водителям ховертанков приходится закатываться на холмы с разгона, и их враги хорошо об этом знают. Получив подъём при проверке *вождения*, водитель может форсировать давление в юбке и преодолеть уклон до десяти футов в высоту. *Глаза змеи* при этой проверке означают, что юбка не выдержала и получила повреждение. Предельная скорость машины снижается вдвое, пока не будет произведён ремонт.

- **Противопехотные заряды**. Средство защиты машины от вражеских солдат, крепятся на внешней броне. Если водитель активирует систему, заряд отстреливается в воздух и взрывается. Помести большой шаблон центром на машину. Любой, кто оказывается в его пределах снаружи машины, получает 2d8 урона.

- **Радар ПВО**. Включает радар и систему наведения, что позволяет преследовать и атаковать воздушные цели с земли. Снижает вдвое штраф к стрельбе в движении против авиации. (См. «Дневник авантюриста»).

Износ

Дороги на Потерянном Западе суровы к машинам, да и сухой гараж посреди пустошей ты вряд ли найдешь. Каждый день путешествия на машине водитель проходит проверку *вождения*, и в случае провала машина получает уровень *износа*.

Износ для машин — то же, что усталость для людей, умник. Чтобы освежить свою лошадку, потребуется проверка *ремонта* и один час работы за каждый уровень износа. В случае успеха машина избавляется от одного уровня износа, при подъёме — от двух сразу.

Если проверка *ремонта* провалена, для устранения каждого уровня износа понадобятся запчасти на сумму в d6×$100 (новая проверка не требуется).

Боевые машины

Теперь поговорим про боевую технику, которую чаще всего можно встретить на просторах пустошей. Массовые танковые сражения велись по всем Высоким равнинам. и на передовой все страны потеряли огромное количество машин, которые до сих пор ржавеют под радиоактивными дождями.

Армия США была едва ли не самой механизированной в мире и уж точно могла похвастаться наибольшим количеством техники на атомном ходу. Атомная бронетехника на воздушной подушке получила очень широкое распространение в 2060, хотя в парках США и КША было предостаточно и обычных колёсных машин.

Гражданский транспорт

Машина	*УСК/ПС*	*Стойкость*	*КиП*	*Цена*	*Расход**	*Примечания*
Конный экипаж	шаг	8+2	1+3	$1–3 тыс. (Н)	фураж	см. лошадь в «Дневнике авантюриста»
Квадроцикл	10/30	8+2	1+1	$1500 (Н)	1/30 миль	внедорожник
Мотоцикл	20/36	6+2	1+1	$3000 (Н)	1/50 миль	уличный мотоцикл
Кроссовый мотоцикл	15/32	6+2	1	$2000 (Н)	1/30 миль	+4 стойкость при прыжках, внедорожник
Парящий мотоцикл	25/55	6+2	1+1	$8000 (Д)	1/50 миль	парящий
Компактное авто	10/36	7+3	1+3	$5–14 тыс. (Д)	1/30 миль	—
Седан	20/40	8+3	1+4	$20–60 тыс. (Р)	1/20 миль	подушки безопасности, элементы роскоши
Пассажирский фургон	20/40	9+3	1+10	$5000 (Д)	1/10 миль	—
Джип	12/36	10+2	1+3	$12000 (Н)	1/20 миль	внедорожник
Пикап малый	12/36	10+1	1+2	$3000 (Р)	1/20 миль	—
Городской внедорожник	20/40	11+3	1+7	$20–60 тыс. (Р)	1/10 миль	элементы роскоши, внедорожник
Спортивный автомобиль	30/56	7+3	1+3	$15–300 тыс. (БР)	1/20 миль	—
Тягач	5/30	12+4	1+1	$150–300 тыс. (БР)	1/10 миль	стойкость прицепа 12+2

Боевые машины

«Хаммер»	12/36	12+6	1+7	$10000 (Р)	1/10 миль	см. описание
F-4 «Йорк»	10/30	15+ (30/15/15)	3	$500000 (БР)	1/20 миль	см. описание
М-12 «Стюарт»	10/30	15+ (25/20/5)	3+8	$750000 (БР)	реактор	см. описание
М-24 «Шварцкопф»	8/24	20+ (80/50/30)	3	$1000000 (Р)	1/10 миль	см. описание
М-26 «Пауэлл»	10/40	20+ (120/70/50)	3	$1000000 (Р)	реактор	см. описание
М-124 «Либератор»	12/48	10+ (15/10/10)	3+10	$450000 (Р)	реактор	см. описание
М-38 «Небочист»	12/48	10+ (20/10/10)	3	$750000 (БР)	реактор	см. описание
Т-12 «Ли»	8/32	25+ (80/50/30)	3	$1100000 (БР)	реактор	см. описание

** количество галлонов бензака на количество пройденных миль. Если значение отличается от 1/20 миль, то это транспортное средство обладает одной из особенностей расхода топлива, см. стр. 70. Машины с атомным реактором не нуждаются в топливе.*

Модели второй очереди, которые использовались Национальной гвардией США и Конфедеративным народным ополчением КША, почти все являлись конвенционными колёсными машинами на жидком топливе. Многие уцелевшие атомные машины в данный момент используются в качестве источников энергии для поселений уцелевших.

«Хаммер»

Этот малокомфортный внедорожник до Дня Гнева использовался войсками СА и ЮА по всему Западу. Такие машины стали весьма популярны среди уцелевших сразу после того, как упали бомбы, однако сегодня их не особо много, поскольку движок Хаммера весьма прожорлив.

Примечания: внедорожник, пожиратель топлива, орудийное крепление (поворотное, на крыше).

F-4 «Йорк», машина ПВО

Названное в честь знаменитого героя Юга времён Первой Мировой войны рельсовое орудие «Йорк» было разработано для обеспечения в армии Конфередрации противовоздушной обороны отрядов передовой. Оно выпускает в воздух кластеры стреловидных пуль вместо обычных для ПВО скоростных одиночных выстрелов. Говорят, инженер объяснил этот факт одной фразой: «На птицу вы скорее выберете дробовик, чем штурмовую винтовку». Основной недостаток рельсового орудия в том, что для стрельбы в обязательном порядке требуются как боеприпасы, так и электроэнергия. Идеальным применением для «Йорка» оказалась ниша поддержки пехоты, и сегодня уцелевшие машины обычно находят именно в этом режиме.

Примечания: радар ПВО, атомная тяга, ПНВ, парящий, тяжёлая броня, стабилизатор+,

Оружие: рельсовое орудие 8 мм, лазер 10 мм (×2), ЮА пулемёт

М-12 «Стюарт», бронемашина

Бронемашина «Стюарт» — отличная иллюстрация военной доктрины Конфедерации: превзойти противника в огневой мощи, чтобы компенсировать малую численность собственного личного состава. Не неся тяжёлой брони, «Стюарт» должен был после высадки отряда обеспечивать бойцам поддержку с помощью широкого спектра бортового вооружения. Лазерное орудие XL-99 перезаряжается один полный раунд после каждого выстрела. Автоматический гранатомёт М-240 установлен в спарке с лазером XL-99 (то есть, одно из орудий может стрелять во время перезарядки другого, и наоборот). Гранатомёт имеет три бункера и может быть заряжен одновременно тремя разными типами гранат, переключатель боекомплектов находится на консоли стрелка рядом с гашеткой.

Примечания: атомная тяга, парящий, тяжёлая броня, стабилизатор+, ПНВ, наклонная броня (–3)

Оружие: лазерное орудие XL-99, автоматический гранатомёт М-240, ЮА пулемёт, огнемёт.

М-24 «Шварцкопф»

Старый многоцелевой танк, который был передан силам национальной гвардии во время Последней Войны. Это был последная гусеничная машина в парках бронетехники США. Мощное орудие «Шварцкопфа», разработанное изначально в сотрудничестве с немецкой компанией «Рейнметалл», в дальнейшем перекочевало в конструкцию более нового танка М-26 «Пауэлл».

Примечания: гусеничный, пожиратель топлива, тяжёлая броня, стабилизатор+, ПНВ, герметичный, наклонная броня (–2).

Оружие: орудие 125 мм, СА пулемёт (×2).

Бензак

Какое-то время большинство развитых стран использовало бензин в качестве топлива, пока в 1973 году не разразился Нефтяной кризис и США не начали искать внутренние источники горючего. И говорить не стоит, что Северная Америка не могла похвастаться простотой доступа к ближневосточным запасам нефти, так что Штаты переключились на призрачную руду.

Великие умы сумели разработать процесс, с помощью которого призрачная руда переплавлялась без воспламенения, а потом и выделить из полученного состава топливную фракцию. Какое-то время потребовалось, чтобы автомобилисты приобрели конвертеры, позволявшие их машинам использовать бензак, а вскоре Детроит сделал свой ход и приступил к массовому выпуску автомобилей, изначально предназначенных именно для этого топлива. Первые модели оказались слишком шумными, но спустя какое-то время инженеры поняли, как модифицировать глушители, чтобы избежать этой проблемы.

Промышленный шпионаж всегда процветал меж двух североамериканских сверхдержав, и вскоре агенты КША добыли для своего правительства секрет изготовления бензака. Потребовалась ещё пара лет, и новое топливо начало триумфальное шествие по планете.

Кстати, если ты достаточно глуп, то бензак можно пить. Это пойло вдвое убойнее любого самогона, а подчас и вовсе может прикончить незадачливого пьяницу. Пинта бензака налагает уровень усталости, который снимается через шесть часов. Если ты не токсический шаман (см. стр. 92), вытягивай карту за каждую пинту. Тебе попался джокер? Значит, ты сдох, дружище.

М-26 «Пауэлл»

Основной многоцелевой парящий танк армии США. «Пауэлл» был разработан в первую очередь для сражений на равнинах обеих Америк. Атомный реактор обеспечивает практически неисчерпаемый объём энергии, на верхней части корпуса имеются разъёмы, чтобы пехотинцы, передвигаясь на броне, могли заряжать своё энергетическое оружие. Также на корме танка имеется особая сцепка, с помощью которой машину можно соединить силовым кабелем со вторым таким же танком, у которого по какой-то причине не работает источник энергии. После этого обе машины могут двигаться с половинной скоростью, используя один реактор. Для поселений уцелевших «Пауэлл» — настоящий подарок, благодаря всем своим разъёмам танк может обеспечить электричеством целый городок.

Главный калибр может стрелять противопехотными снарядами (ПП) либо бронебойными из обеднённого урана (ОУ), предназначенными для атак по бронетехнике. Орудие имеет две раздельные зарядные камеры и может свободно переключаться между двумя типами боеприпасов. Также есть возможность передать один из лазеров под управление бортовому радару ПВО, после чего компьютер способен самостоятельно вести огонь по авиации с навыком *стрельбы* d8.

Примечания: радар ПВО, атомная тяга, парящий, тяжёлая броня, стабилизатор+, ПНВ, герметичный.

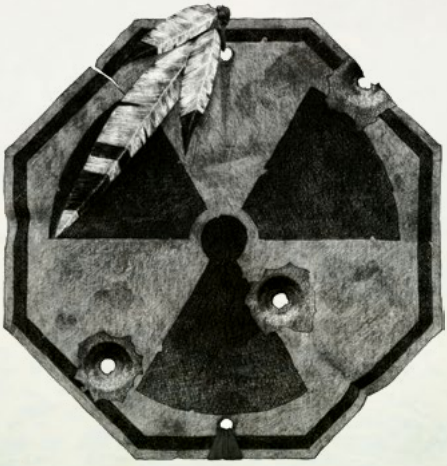
Оружие: орудие 125 мм, лазеры 10 мм. (×3)

М-38 «Небочист», машина ПВО

США лидировали на поприще разработки лазерного оружия, что позволило вооружить «Небочист» высокопроизводительной радарной системой и скоростной поворотной турелью с 15 мм противовоздушным лазерным орудием. В отличие от остальных лазерных установок СА, эта стреляла не одиночными импульсами, а выпускала непрерывный луч, который стрелок мог наводить на цель и корректировать в ходе атаки. Если стрелок оперирует данным орудием, то после первого раунда непрерывной атаки считай, что он целится с использованием лазерного целеуказателя (*стрельба* +2). Если атака прерывается, преимущество также сбрасывается. Лазерная установка подвержена перегреву, так что если стрелок сталкивается с *осложнением (1)* во время атаки, лазер выключается на ближайшие d6 раундов. По этой причине во время Последней Войны такие машины использовались преимущественно парами.

Примечания: радар ПВО, атомная тяга, ПНВ, тяжёлая броня, парящий, стабилизатор+

Оружие: лазер лучевой ПВ 15 мм, лазер 10 мм (×2)



М-124 «Либератор», бронемашина

Изначально был разработан для транспортировки стандартного пехотного взвода США из десяти человек к месту выполнения боевой задачи и дальнейшей огневой поддержки бортовыми орудиями. Снаряжен турелью с 15 мм противотанковым лазером и ракетной установкой М-95. Кроме того «Либератор» имеет бойницы — по четыре с каждого борта и две в задней рампе, — что позволяет пассажирам вести огонь из-под прикрытия брони. Для перезарядки ракетной установки требуются усилия одного члена экипажа, процесс занимает два раунда для одной ракеты.

Примечания: атомная тяга, парящий, тяжёлая броня, стабилизатор+, ПНВ, герметичный

Оружие: лазер ПТ 15 мм, ракетная установка М-95, СА пулемёт.

Т-12 «Ли», многоцелевой боевой танк

Детище почтенной компании «Тредегар-Металлоконструкции», «Ли» был ответом Юга на высокотехнологичную композитную броню «Пауэлла». Инженеры «Тредегар» разработали оригинальную сдвоенную систему орудий для взлома брони «Пауэлла». Основным пробивным зарядом являлась остроконечная болванка из обеднённого урана величиной с бейсбольную биту, которая выстреливалась спустя несколько миллисекунд после основного фугасного снаряда. Так урановая болванка получала достаточно ударной силы, чтобы пробить листы композитной брони, что позволяло второму фугасу проникнуть в корпус и уничтожить экипаж. Такое устройство также давало возможность успешно использовать боеприпас против пехоты. Орудийный компьютер и визоры на основном калибре позволяют стрелку игнорировать любые штрафы от движения цели, недостатка света, сниженной видимости из-за дыма или тумана. Исключение — только движение самого «Ли», в этом случае используются стандартные штрафы.

Примечания: атомная тяга, парящий, тяжёлая броня, стабилизатор+, ПНВ, герметичный

Оружие: орудие 140 мм, лазер 10 мм, ЮА пулемёт (×3)

ПРОКАЧАЙ МОЮ ТАЧКУ!

Итак, умник, тачка у тебя есть. Настало время заставить её засиять. Конечно, в реальности ни о каком сиянии сегодня речи не идёт, но суть ты уловил. Дальше ты найдёшь целую кучу модификаций, доступных для твоей машины. Для каждой указаны цена и доступность (работает точно так же, как и у самих машин).

Каждая из них также имеет особый модификатор для проверки ремонта, необходимой чтобы установить нужные детали. Персонаж может попытаться совершить все действия самостоятельно или уплатить двойную цену и повысить рейтинг доступности модификации на одну ступень, и тогда за него всё сделает механик. В случае провала личной проверки ремонта незадачливый хозяин машины должен найти того, кто покажет, как всё сделать правильно. Также можно совершить ещё одну попытку, повысив навык ремонта.

Аэродинамическая ловушка

Это воронкообразное устройство, которое устанавливают под днищем автомобиля. Воздух, попадая внутрь, разгоняется, и давление под машиной уменьшается, прижимая машину к дороге. Благодаря этому увеличивается устойчивость, проверки вождения на скорости 20 и больше получают модификатор +1. Аэродинамическую ловушку нельзя установить на двухколёсные транспортные средства.

Боевая подвеска

Боевая независимая подвеска обеспечивает повышенную устойчивость машины, что позволяет экипажу вести более точный огонь в движении. Оси автомобиля разрезают надвое и соединяют при помощи шарнира, таким образом во время езды по пересечённой местности снижается тряска. Днище всё равно страдает от ударов о камни и кочки, однако штраф к проверкам стрельбы пассажиров за неустойчивую опору уменьшается на 1.

Коляска

Коляска позволяет мотоциклу везти на одного пассажира больше, однако на все проверки вождения налагается штраф –1. Также на коляску можно установить дополнительное орудийное крепление. Применимо только к мотоциклам.

Мощные рессоры

Такие рессоры уменьшают риск повреждений во время езды по пересечённой местности. Эта модификация дает машине свойство внедорожник. Кроме того машина получает модификатор +1 к проверкам износа; последнее преимущество применимо, даже если машина изначально уже являлась внедорожником.

Нагнетатель

Нагнетатель направляет больше воздуха к цилиндрам. Таким образом процесс окисления форсируется и КПД движка возрастает.

Показатель УСК/ПС машины возрастает на +2/+4, и она может пройти на пять миль больше за каждый галлон бензака.

Нитро ускоритель

Это система впрыска высокогорючего газа прямо в двигатель. Водитель может активировать её в начале своего хода в качестве свободного действия, удвоив предельную скорость и ускорение своей машины на один раунд. Баллон содержит запас закиси азота на шесть раундов и может быть перезаправлен за $200 (доступность: дефицит; так уж вышло, что самих ускорителей сегодня куда больше, чем не использованных баллонов).

Орудийное крепление, жесткое

Бортовые орудия помогают обитателям пустоши разбираться с недоброжелателями до того, как те доберутся до них. Жёсткое крепление, как следует из самого его названия, позволяет вести огонь только в одном направлении относительно машины. Обычно это значит — вперёд, но не стоит забывать, что многие путешественники сумели спастись от дорожных банд, благодаря пулемёту на багажнике. Такое орудие стреляет только в одном направлении, но поскольку обычно гашетка выводится прямо на руль, водитель может делать из него один выстрел в раунд, не получая штрафов за несколько действий. Для этого он проходит проверку *стрельбы* либо *вождения*, выбирая навык с наименьшим значением.

Максимально возможное количество орудийных креплений (суммарно жёстких и поворотных) на машине равно значению её *стойкости*, разделённому на 4, с округлением в меньшую сторону.

Орудийное крепление, поворотное

Поворотное крепление может выглядеть по-разному — от простой дыры в крыше до сложных механических авто-турелей, — но для ведения огня всегда требуется, чтобы один из пассажиров выполнял функции стрелка. В такой конструкции орудие может стрелять в любом направлении. При этом, не забывай о штрафах за ненадёжную опору.

Максимально возможное количество орудийных креплений (суммарно жёстких и поворотных) на машине равно значению её *стойкости*, разделённому на 4, с округлением в меньшую сторону.

Спойлер

Спойлер направляет воздух, обтекающий машину, вверх, прижимая её к дороге. Благодаря этому проверки *вождения* на скорости 20 и больше получают модификатор +1. Нельзя установить на мотоциклы.

Стрелковое гнездо

По сути это просто круговой бруствер из мешков с песком на крыше машины. Понятно, что далеко не каждая тачка для такого подойдёт — ищи автобусы, дома на колёсах, грузовики и прочие колымаги покрупнее. Одно такое гнездо обеспечивает укрытием троих стрелков, или двоих, если оснащено орудийным креплением. Машина может обладать одним стрелковым гнездом за каждых десятерых человек, для которых есть место внутри.

Находящиеся внутри стрелкового гнезда получают среднее укрытие и +2 к противодействию попыткам врага забраться на крышу машины.

Таран

Это мощный лист металла, укреплённый на передней части машины. Часто тараны утыканы толстыми шипами или изогнуты так, чтобы вперёд выдавался острый клин. Машина с тараном получает на d6 меньше повреждений во время столкновения с другими автомобилями, а они, напротив, получают на d6 урона больше.

Топливный конвертер

С тех пор, как прогремел День Гнева, ты уже не можешь закатиться на первую попавшуюся заправку и залить бак под крышку. Бензак на Потерянном Западе тоже подчас достаётся непросто, так что самые обеспеченные воины дороги нашли альтернативу.

Топливный конвертер позволяет твоей тачке употреблять для передвижения как бензак, так и спиртное. Если в бак залита выпивка (качество неважно), тачка может проехать половину обычного расстояния. Для двигателя это не слишком полезно, так что проверка износа для машины, заправленной самогоном, совершается со штрафом –2 (см. стр. 71).

Усиление брони

Если ты думаешь, что до Последней Войны на дорогах царил беспредел, погоди пока на горизонте не нарисуется одна из дорожных банд! На такой случай обитатели пустошей прикручивают на свои драндулеты дополнительную броню.

Это может быть что угодно, от листов ржавого металла с помойки до мешков с песком, спрятанных в дверях. Дополнительная броня, которую можно навесить на машину, не может превышать базовое количество пунктов её *брони*. Таким образом, «Хаммеру» можно добавить не больше шести дополнительных пунктов *брони*, а седан выдержит не больше трёх. И в любом случае, все они не были рассчитаны на подобные улучшения, так что на все проверки *вождения* бронированной машины налагается штраф, равный половине значения дополнительной *брони* (округление в большую сторону).

Модификации транспортного средства

Модификация	*Цена*	*Проверка ремонта*
Аэродинамическая ловушка	$200 (Н)	–2 (2 часа)
Боевая подвеска	$200 / колесо (Р)	–2 (4 часа)
Коляска	$1000 (Н)	–2 (2 часа)
Мощные рессоры	$50 / колесо (Н)	0 (2 часа)
Нагнетатель	$800 (Р)	–2 (2d4 часов)
Нитро ускоритель	$600 / колесо (Н)	–2 (1 час)
Орудийное крепление, жесткое	$250+стоимость орудия (О)	0 (2 часа)
Орудийное крепление, поворотное	$750+стоимость орудия (Н)	–2 (2d4 часа)
Спойлер	$200 (Н)	0 (1 час)
Стрелковое гнездо	$100 / человек (О)	0 (2 часа +1 час / дополнительного человека)
Таран	$250 (О)	0 (1 час)
Топливный конвертер	$1000 / колесо (Р)	–4 (4 часа)
Усиление брони	$500 / пункт брони (О)	0 (1 час/пункт брони)

Бортовые орудия

Название	*Дистанция*	*Урон*	*ББ*	*Боезапас*	*Режимы*	*Цена*
Рельсовая пушка 8 мм *МШ, тяжёлое оружие*	200/400/800	3d10	4	40	1в	$8000 (Р)
Лазер 10 мм *тяжёлое оружие*	100/200/400	3d6	8	*	авто 3	$12000 (Р)
Лазер противотанковый (ПТ) 15 мм *тяжёлое оружие*	150/300/600	4d8	40	*	авто 3	$20000 (Р)
Лазер лучевой противовоздушый (ПВ) 15 мм *тяжёлое оружие, см. описание М-38 «Небочист»*	120/240/480	3d8+2	16	*	1в	$25000 (БР)
Орудие 125 мм, противопехотные снаряды *СШ, тяжёлое оружие*	120/240/480	3d8+2	80	5	1в	$10000 (БР)
Орудие 125 мм, обеднённый уран *тяжёлое оружие*	120/240/480	5d8	120	5	1в	$10000 (БР)
Орудие 140 мм *СШ, тяжёлое оружие, игнорирует ½ брони цели, см. описание Т-12 «Ли»*	100/200/400	5d10	60	1	1в	$12000 (БР)
Огнемёт *игнорирует броню, кроме герметичной*	КШ	3d10	∞	*	1в	$1500 (Д)
Ракетомет М-95 *СШ, тяжёлое оружие*	100/200/400	4d10	65	2	1в	$5000 (БР)
Гранатомёт М-240 (гранаты 40 мм) *3 бункера по 10 гранат*	100/200/400	как у гранат	—	30	залп 3	$3000 (Р)
Лазерное орудие XL-99 *МШ, тяжёлое оружие*	100/200/400	5d10	30	*	1в/2 раунда	$7000 (Р)

** бесконечный заряд при наличии ядерного реактора. Бортовые лазеры не могут вести огонь, если он выключен или выведен из строя.*

Боеприпасы. *Если не указано иного (как в случае с гранатами), стоимость одной полной загрузки орудия боеприпасами составляет 10% от его цены. К примеру, 40 снарядов для рельсовой пушки 8 мм обойдутся в $800.*

ПО ТУ СТОРОНУ

Потерянный Запад — обитель ужаса и жестокости, а ещё — источник безграничных сил для тех, кто знает, как их зачерпнуть.

В этом разделе приведены правила для персонажей, которые лучше остальных понимают, что к чему в Аду на Земле.

МЕЧЕНЫЕ

Черта: *меченый.*
Требования: *дикая карта, новичок, характер d6+.*

Особые правила

- **Власть над телом**: впервые вернувшись из могилы, твой герой скорее всего вспомнит страдания, которые испытал в своём худшем кошмаре. Маниту каждую ночь будет отправлять его в персональный уголок преисподней, пытаясь таким образом ослабить дух жертвы.

  Герой, только ставший меченым, обладает значением *власти над телом,* равным нулю. Это касается также персонажей, созданных с использованием соответствующей черты. Шансы демона и хозяина тела примерно равны.

  Если Маршал требует, чтобы ты прошёл проверку *власти над телом*, соверши встречную проверку *характера* своего героя против маниту. Власть над телом не может опускаться ниже –4 и подниматься выше +4.

Таблица власти над телом

- **Успех**. Меченый сохраняет контроль и получает один пункт *власти над телом*, либо два, если проверка пройдена с подъёмом.
- **Провал**. Маниту берёт верх (и, без сомнения, натворит бед). Герой теряет один пункт *власти над телом,* либо два, если маниту побеждает с подъёмом.
- **Ничья**. Маниту не получает контроля, но герой оказывается в *шоке*.

История

Бывают люди слишком суровые, чтобы спокойно лежать в земле после смерти. Однако человеку не под силу в одиночку выбраться из могилы, и пропащую душу осёдлывает демон — или маниту, как давным давно называли их коренные американцы. Маниту селится в теле своего «хозяина» и дарует ему разнообразные силы — способность ходить и говорить, несмотря на недавнюю гибель, заживлять свои ранения и т. д.

Таких ходячих мертвецов называют мечеными, намекая на то, что силы зла из всех покойников предпочли выбрать именно их.

Маниту, засевший в мёртвом теле, погибает, если оказывается разрушен мозг (это вообще один из немногих существующих способов убить потусторонних тварей), и чтобы не рисковать лишний раз, демоны выбирают себе лишь самых выдающихся из числа павших. Слабых и немощных покойников они поднимают лишь на время (речь о ходячих мертвецах, которых сегодня вдоволь по всему Потерянному Западу).

Меченый и маниту нуждаются друг в друге, чтобы приводить в движение мёртвое тело, однако такое соседство не бывает добрым. По правде сказать, на самом деле это бесконечная дьявольская битва за власть.

По большей части маниту сидит спокойно, позволяя меченому вести обычное повседневное посмертие. Но иногда демон пытается перескочить за руль и устроить парочку подлостей. Если маниту достаточно силён, он может захватить власть над твоим героем на некоторый срок, в течение которого гарантированно устроит неприятности как случайным людям, так и друзьям меченого.

Жизнь после смерти

Так что же это такое, ходить по земле после смерти? Если коротко, меченые — крепкие ребята в бою, но им сложновато заводить друзей.

Еда и питьё

Меченым нужно мясо, не важно — свежее или гнилое, чтобы заживлять свои раны. Для каждой проверки *естественного выздоровления* меченый должен съедать примерно фунт плоти. Готовить мясо не обязательно.

Вода меченым не требуется и, если уж мы об этом заговорили, напиться они тоже не могут. Ходячий мертвец не подвержен воздействию алкоголя или наркотиков, а также эффектам ядов и болезней (ну, по крайней мере обычных болезней). Сверхъестественная радиация, впрочем, действует на них как и на всех остальных.

Посмертная жизнь

Меченые — достаточно суровые ребята. Они получают уровни усталости только от сверхъестественных источников, а несмертельный урон для них всё равно, что комариные укусы. Меченые получают ранения как обычно — если урона хватает, чтобы превзойти повышенную стойкость, — но их нельзя убить иначе, как уничтожив мозг.

Единственный вариант, при котором результат из раздела «При смерти» (см. «Дневник авантюриста») может прикончить меченого — если последний выстрел пришёлся в голову: прицельно либо в результате проверки по таблице увечий. Если после этого он проваливает проверку выносливости, то оказывается окончательно мёртв.

Меченые не истекают кровью и игнорируют соответствующие эффекты.

Если меченый «умирает» иначе, как от ранения в голову, для него это означает всего лишь d6 дней беспамятства. После этого он приходит в себя и может ползать, пока не найдёт достаточно мяса, чтобы залечить раны. Это позволяет даже отращивать потерянные конечности.

Хотя меченые и не чувствуют боли, они всё равно получают штрафы за ранения. Это отражает ущерб, нанесённый мускулам и костям, из-за которого становится сложнее двигаться и действовать. Нелегко бежать в атаку, когда в ногах путаются твои собственные гнилые кишки, вываливающиеся из распоротого брюха.

Разложение

У ходячих мертвецов бледная желтоватая кожа. Они не гниют, благодаря сверхъестественной энергии, которой маниту питают их тела, но и розами не пахнут. Любой, кто подойдёт достаточно близко, может ощутить запах разложения, пройдя проверку внимания.

Примерно кварта алкоголя «заспиртует» тело меченого на день или два. От него будет разить спиртным, но хотя бы не мертвечиной. Животных, однако, не обманешь. На любые проверки верховой езды и прочих действий, включающих в себя взаимодействие с животными, налагается штраф –2.

Если тебя беспокоит, как эта вонь повлияет на твои любовные похождения, забудь об этом. Кровь меченых не движется, а значит, и вниз она тоже не потечёт, если ты понимаешь, о чем я.

Смертельная рана

Удар, отправивший героя в могилу в первый раз, оставляет след. Рана полностью заживает и не доставляет неудобств, однако на её месте остаётся шрам или ещё какая-то метка. Получив пулю в грудь, ты будешь щеголять отметиной на этом месте. Если тебя вздёрнут, шея навсегда останется вывернутой, а с кожи никогда не сойдут ожоги от верёвки.

Сон

Есть такая пословица: «спит как убитый». У того, кто её придумал, совершенно точно не было ни одного знакомого покойника. Сам меченый вообще не нуждается в сне, а вот сидящему внутри маниту требуется d6 часов отключки каждые сутки, чтобы, так сказать, перезарядить батарейки.

В отличие от нормальных людей, ни один меченый не страдает бессонницей — когда приходит время, маниту попросту вырубает его. Покойник может сопротивляться, но это требует ежечасной проверки *характера*, чтобы не свалиться на месте (и тебя запросто могут ещё разок похоронить сердобольные прохожие, обнаружившие, что твое сердце не бьётся). Со временем противостоять демону становится всё сложнее — каждая новая проверка совершается с дополнительным штрафом –1 до максимума в –3.

На всякий случай уточню — спящий меченый не полностью отсечён от реальности. Маниту поглядывает вокруг и в случае приближения проблем восставший мертвец может проснуться, как и любой человек.

Страх

Когда ты сам — восставший мертвец, остальные страхи слегка блекнут на этом фоне. В самом деле, что вообще может тебя напугать после того, как ты, ломая ногти, рыл себе путь на волю из собственной могилы. Меченые получают +2 ко всем проверкам *храбрости*.

Черты меченых

Когда персонаж становится меченым, вне зависимости от обстоятельств столь знаменательного события, он получает одну бесплатную черту меченых.

Адское пламя

Требования: *герой, меченый*

Меченый извергает из кончиков своих пальцев первозданное пламя из самых глубин преисподней. Это работает как выстрел из огнемёта (см. «Дневник авантюриста») и наносит 2d10 урона. Для использования этой способности меченый проходит проверку *стрельбы*, а столкнувшись с *осложнением (1)*, оказывается в *шоке*.

Заживление

Требования: *новичок, меченый*

Меченый с чертой *заживление* способен регенерировать намного быстрее обычного. Он может проходить проверки *естественного выздоровления* раз в день при условии, что для каждой проверки он съедает положенный фунт мяса.

Заживление+

Требования: *ветеран, меченый, заживление*

Как обычное *заживление*, но проверки можно проходить каждый час.

Когти

Требования: *новичок, меченый*

Герой получает острые когти, которые наносят *сила*+d6 урона в бою. Их можно выпускать или прятать по желанию.

Когти+

Требования: *ветеран, меченый, когти*

Теперь когти наносят *сила*+d10 урона.

Кошачий глаз

Требования: *новичок, меченый*

Персонаж получает +2 к проверкам *внимания*, когда пытается рассмотреть что-то, и игнорирует штрафы за сумрак и темноту.

Кошачий глаз+

Требования: *закалённый, меченый, кошачий глаз*

Меченый видит в темноте и игнорирует все штрафы за плохое освещение. Также он может рассмотреть ауры живых существ. Успешно пройдя проверку *характера*, герой узнаёт настрой *статистов* согласно *таблице реакций* из «Дневника авантюриста». Получив подъём, покойник понимает, имеет ли существо сверхъестественную природу.

Могильный холод

Требования: *герой, меченый*

Говорят, что в могиле холодно и сыро. Этот меченый обладает возможностью распространять вокруг себя этот мистический холод, черпая его в Землях охоты, и таким образом ощутимо снижать окружающую температуру.

Покойник проходит проверку *характера* и понижает температуру вокруг себя в пределах большого шаблона на 5°С. Все, кто находится в зоне воздействия, кроме самого меченого, должны пройти проверку *характера* и в случае провала начать волноваться, что приводит к получению одного уровня *усталости*. Если жертва сталкивается с *осложнением (1)*, то впадает в панику.

Холод держится в течение количества раундов, равного половине значения *характера* меченого. В результате сам меченый получает уровень *усталости*, который исчезнет в течение часа. Если меченый уже *истощён*, он не может использовать эту черту.

Нашествие паразитов

Требования: *новичок, меченый*

У насекомых, как и у других животных, есть свои духи в Землях охоты, и маниту овладели несколькими трюками, позволяющими им этих духов контролировать. Меченый с этой способностью может управлять роями мелкого, жалящего гнуса. Он не создаёт насекомых из ничего, поэтому они должны присутствовать в области, где пытаются применить способность.

Вызов и контроль роя — изматывающий процесс, и меченый получает уровень *усталости*. Для отображения насекомых в бою используйте параметры роя из «Дневника авантюриста». Если меченый уже *истощён*, он не может использовать эту черту. Рой рассеивается, если врагу удаётся его уничтожить, либо через пять минут после призыва.

Несокрушимый

Требования: *ветеран, меченый*

Многим меченым нужно время для того, чтобы свыкнуться с тем, что они больше не чувствуют боли — они рычат, если в них выстрелить, и хромают, если их лодыжку изжуёт в месиво какая-нибудь зверюга. Всё это — вопрос психологии.

Твой герой уже преодолел эту привычку, или ему просто наплевать. В любом случае, он игнорирует 2 пункта штрафа за ранения. Эта черта суммируется со *стальными нервами.*

Пожиратель душ

Требования: *ветеран, меченый.*

Успешная атака голыми руками с подъёмом позволяет меченому вытянуть жизненную силу из своей жертвы, автоматически нанося одно ранение любому живому существу.

Каждый раз, когда меченый наносит ранение таким образом, он и его противник проходят встречную проверку *характера*. Если меченый побеждает, он избавляется от одного ранения или уровня усталости.

Призрак

Требования: *герой, меченый*

В качестве первого действия в свой ход меченый может стать бестелесным, получив успех при проверке *характера* (перед этим нельзя предпринимать никаких других действий, включая свободные). Превратившись в призрака, герой должен оставаться в таком состоянии до начала своего следующего хода (если не получит урона — см. далее). Теперь он бесплотен, не способен воздействовать на материальный мир и не подвержен его ответным воздействиям, однако остаётся видимым и восприимчив к магическим атакам.

Покойник может оставаться бесплотным сколько пожелает, однако это требует концентрации, так что на остальные проверки параметров налагается штраф –2. В качестве свободного действия он может стать вновь материальным в начале любого своего хода. Получив в призрачной форме какой-либо урон (шок, одно или больше ранений), — ясное дело, от магического или сверхъестественного источника, — он должен пройти проверку *характера (–2)* и в случае провала немедленно стать осязаемым.

Сверхъестественная характеристика

Требования: *новичок, меченый*

Получение этой черты немедленно повышает одну характеристику меченого на две ступени (так, d12 станет d12+2 и т. д.). Эту черту можно взять до пяти раз, по одному на каждую характеристику.

Увядание

Требования: *новичок, меченый*

Эта ужасная способность позволяет меченому вытягивать жизнь из несчастных жертв, от чего они стареют буквально на глазах. Меченый прикасается к цели, и они проходят встречную проверку *характера*. Если меченый побеждает, сила жертвы навсегда уменьшается на одну ступень до минимума в d4. Если меченый побеждает с подъёмом, уменьшается не только *сила*, но и *выносливость* цели. В дальнейшем параметры можно восстановить, только потратив повышения по обычным правилам.

Устрашение

Требования: *новичок, меченый*

Обращаясь к энергии своего маниту, меченый может придать чуть больше веса устрашающему взгляду или грозному голосу. Это даёт ему +2 к проверке *запугивания*. Кроме того, дикие карты, получившие провал, совершают проверку по *таблице страха*, а *статисты* впадают в панику. Эту способность нельзя повторно применять к одной и той же цели в течение одной сцены.

МУСОРЩИКИ

Черта: *мистический дар (Мусорщик).*
Требования: *дикая карта, новичок.*
Мистический навык: *безумная наука (смекалка).*
Пункты силы: *10.*
Начальные силы: *1.*
Доступные силы: *все силы из книги «Дневник авантюриста», за исключением следующих: маска, прорицание, великое исцеление, превращение и призыв союзника.*
Магическая отдача: *по правилам для безумного учёного из «Дневника авантюриста».*

Особые правила

- **Безумная наука**: Мусорщики используют все правила по безумной науке из «Дневника авантюриста», включая таблицу неполадок.

- **Бензак**: Мусорщики способны производить бензак без сложного оборудования. Успешная проверка *безумной науки* позволяет за один час перегнать фунт призрачной руды в галлон бензака. При подъёме Мусорщику удаётся создать два галлона топлива. Получив *глаза змеи* при проверке, Мусорщик ошибается, что приводит к мощному взрыву, который наносит 3d6 урона всему в пределах среднего шаблона.

- **Изобретатель**: Мусорщики бесплатно получают черту *изобретатель*, но она действует чуть иначе, чем для всех остальных (персонаж не может взять обычную версию этой черты в дальнейшем). Эта способность позволяет Мусорщику привязать технологического духа к набору подготовленных деталей и создать устройство, которое копирует любую силу, доступную Мусорщикам, а количество его применений за игровую встречу равно половине значения *характера* создателя. Обратная сторона такой гибкости заключается в том, что каждое устройство обладает количеством пунктов силы, равному количеству компонентов, использованных для его создания (до максимального значения в половину количества собственных пунктов силы создателя). Поскольку для сборки используется технологический дух, всё происходит очень быстро — всего одно действие, а не 2d10 минут, как в обычной версии этой черты. Мусорщик проходит проверку *безумной науки*, чтобы отыскать духа, и получает штраф –2 за каждый ранг, на который сила превышает его собственный. Если Мусорщик проходит проверку с подъёмом, то тратит на создание устройства лишь половину необходимых компонентов.

- **Ремонт**: если одна из приспособ Мусорщика вышла из строя или требует ремонта (например, из-за неполадки), для починки нужны компоненты. На устранение последствий обычной поломки потребуется d6 компонентов, серьёзная поломка обойдется в 2d6 компонентов. Катастрофическая неполадка почти полностью уничтожает устройство, и для ремонта требуется количество компонентов, равное максимальному количеству пунктов силы устройства.

- **Собиратель мусора**: Мусорщики собирают компоненты, путешествуя по всему Западу, — электросхемы, детали, химикаты и всякий откровенно жутковатый хлам, который они используют для создания и улучшения своих непонятных устройств. Сбор компонентов происходит во время любого поиска предметов (см. «Ад на Земле: Книга Маршала»). Собиратель мусора находит вещи по обычным правилам, а в дополнение получает d6 компонентов при успехе и 2d6 при подъёме. Каждые пять компонентов весят пять фунтов, и их нельзя использовать ни для чего, кроме создания устройств Мусорщиков.

История

Мусорщики — техноколдуны Потерянного Запада. Полагаясь на помощь мира духов, они могут создавать из осколков уничтоженных технологий, рассеянных по пустошам, устройства невероятной мощи. Мистические изобретения зависят от трёх вещей: технологические духи не дают этим машинам развалиться, призрачная руда обеспечивает их энергией, а компоненты для сборки приходится искать повсюду и всегда.

Обычно Мусорщики держатся особняком. Некоторые сами выбирают отшельничество, но чаще обитатели пустошей сами сторонятся их, не желая иметь ничего общего с людьми, которые добровольно связываются с духами и призрачной рудой — в конце концов, именно эти вещи в своё время уничтожили мир. Конечно, эта неприязнь в один миг улетучивается, стоит Мусорщику объявиться с неким устройством, без которого уцелевшим не выжить — к примеру, призрачнорудным генератором или алхимической целебной мазью.

Все Мусорщики выглядят весьма эксцентрично, что не добавляет им народной любви и доверия. Большинство изобретателей носит талисманы из мелких деталей или микросхем, а также украшает колдовскими знаками одежду — а то и татуирует их прямо на своей коже!

Происхождение Новой науки

В годы после Великого землетрясения 1863 года, в мире зародилась Новая наука — именно такое название дали ей её последователи. Впрочем, нормальные люди, не относившиеся к семейству яйцеголовых, предпочитали иной эпитет: «безумная наука».

Устройства, созданные на этом поприще, часто выглядели прямым вызовом законам природы, чем-то почти колдовским. Их эффекты, — если агрегаты вообще работали, — оказывались ярчайшими и потрясающими (то же самое можно сказать о взрывах, что происходили в случае отказа или неполадки). Основной же причиной того, что науку прозвали «безумной», был следующий факт: те, кто слишком глубоко уходили в подобные исследования, частенько заканчивали карьеру совершеннейшими психами.

Конечно же, отважные исследователи даже не подозревали, что все эти открытия являются плодами вовсе не их собственной гениальности, а подсказаны маниту из Земель охоты. Жнецы посылали своих приспешников, чтобы те нашёптывали в уши спящим безумным учёным идеи жутких и разрушительных устройств. Именно из-за этого все апологеты Новой науки медленно теряли связь с реальностью в конце концов сходили с ума.

Жнецы добились от безумных учёных того, о чём мечтали, 3 июля 2063 года — через двести лет после того, как началось Время расплаты. Был изобретён первый уничтожитель городов — атомная бомба на призрачный руде. Теперь у Жнецов наконец-то появился инструмент для уничтожения человечества и превращения всего мира в Мёртвые земли.

Цель была достигнута и больше маниту не требовалось нашёптывать спящим учёным новые идеи. Изобретатели по всему миру вдруг обнаружили, что их музы замолчали. Большинство в конце концов забросило исследования и обратилось к более традиционным техническим профессиям. Лишь некоторые продолжили заниматься тем же, чем и раньше.

Когда замолчали голоса

Не все безумные учёные, перестав слышать голоса маниту в своих снах, забросили исследования. Кое-кто попытался найти причину. «Сыны Ситгрейвса» — так называлось движение, основанное ещё в 1876 году Р. Перси Ситгрейвсом — первым из безумных учёных, кому удалось выяснить страшную истину об истоках собственной «гениальности». До тех пор, пока большинство безумных учёных отказывалось признавать, что источником их открытий является нечто, помимо их серого вещества, Ситгрейвс и его последователи оставались изгоями в научном сообществе.

После подтверждения теории Ситгрейвса некоторые из «Сынов» начали изучать другие области магии в попытках понять природу маниту и узнать, чего же хотят злые духи. Демоны более не желали добровольно помогать изобретателем, а если уж на чистоту, им и нечего было больше предложить. Знания маниту о технологиях будущего закончилось 3 июля 2063 года.

Коварных тварей всё ещё можно было убедить выдать дополнительные секреты уже существующих технологий, к примеру, информацию о том, как создать очки, позволяющие видеть духов, или пояс, который будет проектировать энергетическое поле, но знания их были туманны, и демоны уж точно больше не собирались наделять эти устройства силой.

Зато это могли делать технологические духи. Эти новые сущности появились после того, как люди начали вкладывать в изобретения хоть немного собственной души, и как правило были привязаны к устройствам, порождающим их. Во время Дня Гнева высвободилось множество разных духов, в том числе и технологических, которые теперь в большом количестве обитают в Землях охоты. С духами природы они враждуют.

Мусорщики Потерянного Запада обнаружили, что технологические духи по доброй воле селятся в их адских машинах, чтобы поддерживать их работоспособность и обеспечивает колдовскую «систему зажигания» для активации разнообразных сил. Однако для поддержания процесса этого было мало — требовалось «призрачное излучение».

Призрачное излучение

Энергия, высвобождаемая во время горения призрачной руды, — проще говоря, души, — напоминает энергию Земель охоты. Впервые этот феномен был зафиксирован «Сынами Ситгрейвса» и получил название «призрачного излучения». Далее последовало изобретение призрачного конденсатора. Это устройство собирает энергию сгорающий призрачной руды и накапливает в «призрачных батареях» для дальнейшего использования.

Весь потенциал этой новой технологии так и не был раскрыт до начала Последней Войны. Некоторых Мусорщиков пригласили на службу в правительство — к примеру, именно один из них был ответственен за создание первого киборга, — но их вклад в войну в итоге был сделан слишком поздно и потому остался почти незамеченным.

После взрывов

Только после того как упали бомбы, Мусорщики наконец-то обрели себя окончательно. Миру как раз требовались люди, способные заставить машины работать без некоторых важных частей. Однако для новых изобретений требуется подсказка маниту, помощь технологических духов и призрачное излучение, и мало кто доверяет людям, которые связываются с подобными вещами.

Без сомнения, Мусорщики жизненно важны для существования многих поселений, и потому с ними нехотя мирятся. Только Мусорщики обладает знаниями, необходимыми для превращения призрачной руды в бензак без сложного оборудования, а на Потерянном Западе это высоко ценится.

Черты Мусорщиков

Описанные далее черты может взять любой персонаж, обладающий чертой *мистический дар (Мусорщик).*

Хламовник

Требования: *закалённый, мистический дар (Мусорщик), знание (любая наука) d8+*

У этого Мусорщика намётанный взгляд на мелкие детали и ценности, а также талант выковыривать их из кучи хлама, в которой он копается. Когда персонаж с этой чертой занимается поиском вещей (см. «Ад на Земле: Книга Маршала»), он получает d10 компонентов в случае успеха и 2d10 при подъёме, вместо стандартных d6/2d6.

Инфосеть

Требования: *закалённый, мистический дар (Мусорщик), анализ текста d8+, безумная наука d8+*

Для технологических духов Земли охоты — это огромная информационная сеть. Мусорщик с этой чертой научился отправлять духов на поиски ценных сведений. Один раз за игровую встречу он может пройти проверку *анализа текста*, не имея под рукой никаких источников или инструментов (таких как книги, компьютеры и т. д.), с модификатором +2. Кроме того, духи постоянно направляют к нему поток информации, что обеспечивает +2 при проверках *общедоступных знаний.*

Проявления

Силы Мусорщиков воплощены в форме устройств, собранных из останков довоенных технологий. Оружие будет выглядеть как причудливые пистолеты или винтовки, тогда как защитные силы примут форму бронекостюма, силового поля или маскировочного снаряжения. Прочие силы могут воплощаться в виде алхимических препаратов, таблеток или бальзамов, либо энергетических лучей, повышающих естественные способности цели.

ПРЕДВЕСТНИКИ РОКА

Черта: *мистический дар (Предвестник).*
Требования: *дикая карта, новичок, характер d8+, вера d6+.*
Мистический навык: *вера (характер).*
Пункты силы: *10.*
Начальные силы: *2 + защита от окружающей среды.*
Доступные силы: *взрыв, доспех, замедление, защита от окружающей среды, зоркость, иссушение, исцеление, мутаген, неосязаемость, ночное зрение, ослепление, поток, призыв союзника, путы, разрушительное поле, свет/тьма, смерч, смятение, стена, стрела, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, управление элементами, усилить/ослабить параметр, щит, ЭМИ.*
Магическая отдача: *если Предвестник сталкивается с осложнением (1) при проверке веры, он оказывается в шоке. Глаза змеи означают, что персонаж получил случайную мутацию без возможности вытянуть дополнительную карту (см. ниже).*

Особые правила

- **Мутации**: Предвестник начинает игру с одной случайной *мутацией* (см. «Ад на Земле: Книга Маршала»). Всякий раз, когда Предвестник получает *мутацию* во время истории, игрок вытягивает дополнительную карту и выбирает лучший результат.

- **Перезарядка**: когда Предвестник входит в водоворот душ (см. «Ад на Земле: Книга Маршала»), он восстанавливает d6 пунктов силы, а в случае подъёма при проверке *выносливости* — 2d6 пунктов силы.

История

Культ Рока — это сообщество мутантов, которые верят, что «нормальное» человечество обречено, а сами они и есть следующая ступень эволюции.

Некоторые проповедники культа считают, что «нормы» подлежат истреблению, дабы освободить дорогу мутантам. Сайлас Расмуссен и его облачённые в зелёные робы фанатики — Предвестники и более могущественные апо-

столы Рока, — добиваются того, чтобы закат человечества стал максимально кровавым.

Одна из Предвестников, женщина по имени Жанна, выступила против «Короля мутантов» и возглавила фракцию раскольников. Она и её «еретики» облачились в фиолетовые робы и попытались убедить массы в том, что есть и мирный путь. Сердце Жанны полнится состраданием к не мутировавшим собратьям, а ещё она достаточно умна, чтобы понимать: люди отлично вооружены и до смерти напуганы нависшей над ними незавидной участью. Загнанные в угол они могут начать творить ужасные вещи, что непременно приведёт к большому кровопролитию и может даже вылиться в полное уничтожение мутантов, а то и всего живого на планете.

Жанна хочет взрастить добрые отношения между «Избранными» и «Обречёнными», и фиолетовые одежды её последователей — ключ к этому. Если Еретики сделают достаточно добра, надеется она, нормы станут смотреть на мутантов благосклоннее. Конечно, глупо ожидать, что Обречённые начнут считать всех мутантов хорошими — в конце концов, это и правда не так. На самом деле, мутанты в принципе менее дружелюбны, чем люди, а некоторые и вовсе откровенно безумны. Жанна списывает это на былые неудачные эксперименты с Сиянием. И всё же она надеется, что добрые дела её последователей в конце концов убедят Обречённых открыто протянуть Избранным руку дружбы.

Таким образом последователи Жанны доказывают свои намерения, делая добро в равной степени и мутантам, и нормам. Они обороняют деревни, исцеляют лучевую болезнь, лечат раненых и, что важнее всего, активно борются против мутантской угрозы. Всё верно, я не оговорился. Даже если Избранные — это следующая ступень эволюции человечества, никто не давал им права убивать, грабить и разорять поселения. Предвестники с готовностью пробираются в логова агрессивных мутантов и взрывают там всё (те из союзников Сайласа, что готовы на диалог, в качестве альтернативы получают предложение перейти на сторону добра).

Последователи Сайласа многократно превосходят Еретиков Жанны числом, и из-за мутаций в большинстве своём крайне нестабильны психически. Как будто этого недостаточно, многие нормы также не удосуживаются разобраться во внутренних распрях мутантов и считают своими врагами всех Предвестников без исключения. Одним словом, жизнь раскольников нелегка.

Ритуал посвящения в орден новых Предвестников-Еретиков проводит сама Жанна либо несколько избранных из числа её изначальных соратников. Новоприбывшие получают фиолетовые робы с символом Культа рока — силуэт трёхногого мутанта, танцующего в пламени Апокалипсиса. Сайлас, придумавший когда-то этот знак, утверждает, что это соединённые греческие буквы альфа и омега, символ начала и конца, но большинство всё равно видит мьюта на трех ногах, скачущего в огне.

Черты Предвестников

Избранник Оппенгеймера

Требования: *закалённый, мистический дар (Предвестник), выносливость d8+, вера d8+.*

Этот глашатай Сияния благословлён одним из девяти величайших святых культа Рока. Увы, чем ярче сияет реактор, тем выше риск расплавления ядра.

Все доступные Предвестнику силы, наносящие урон, такие как *стрела*, увеличивают свою базовую игральную кость на одну ступень (2d6 превращаются в 2d8). Однако, если несчастный страдает от эффекта отдачи, то оказывается в шоке и получает 3d6 урона. Если это приводит к смерти героя, последнее сотворённое им чудо считается успешно сотворённым с подъёмом. После этого избранник Оппенгеймера взрывается, и вспышка радиоактивной энергии наносит 4d10 урона всем в пределах большого шаблона. Все, для кого это оборачивается хотя бы одним ранением, также получают *мутацию*!

Силы Предвестников

Мутаген

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *1/6*
Дистанция: *касание*
Длительность: *особая*

Эта коварная сила вселяет страх в сердца нормов и вообще всех за исключением самых безумных мутантов. Предвестник тратит 6 пунктов силы, после чего производит атаку касанием по цели. В случае успеха он проходит встречную проверку *веры* против *характера* жертвы.

Если и это действие успешно, цель получает одну случайную *мутацию* на неделю. Если последняя проверка пройдена с подъёмом, *мутация* постоянна.

Ослабленный эффект: уменьшив количество вложенных пунктов силы до 1, Предвестник может контролировать Сияние, и эффект становится временным (приблизительно сутки). Такое воздействие дарует мелкие, но крайне заметные мутации — нарывы, фиолетовая кожа, чешуя, рога и т. д. Обычно это делается для того, чтобы зарвавшиеся нормы осознали, через что их мутировавшие собратья вынуждены проходить ежедневно. Это считается получением временного изъяна *чужак* среди других нормов.

ЭМИ (электромагнитный импульс)

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2–10*
Дистанция: *характер*
Длительность: *3 (2/раунд)*

Электромагнитный импульс поджаривает не экранированную электронику. Отличный способ для Предвестника уравнять шансы, если у противника имеются высокотехнологичное оружие или машины.

Когда Предвестник использует ЭМИ, игрок выкладывает средний шаблон на игровое поле в любом месте в пределах доступной дистанции, после чего проходит проверку *веры*. Стоимость воздействия на цель зависит от степени её защищённости (см. ниже). Поражённая эффектом электроника считается безвозвратно выведенной из строя и подлежит замене.

Расширения области: за два дополнительных пункта силы Предвестник может воздействовать на область в пределах большого шаблона.

Таблица ЭМИ

Стоимость	*Предметы, подверженные воздействию*
2	*Ручные электронные устройства*
3	*Домашние компьютеры, системы зажигания автомобилей*
4	*Лёгкое военное снаряжение, промышленные компьютеры*
6	*Военные компьютеры, технологии мусорщиков, экранированная электроника, рабские чипы, киборги, обычные роботы*
8	*Электроника с сильным экранированием, автоматоны*

Проявления

Силы Предвестников проявляются ярко, часто их сопровождают вспышки, взрывы и зелёное сияние радиации, после которого на коже подвергнутых эффекту могут оставаться покраснения или даже вздувшиеся ожоги.

Когда Предвестник использует одну из своих сил, перед самым финалом он начинает излучать зеленоватый свет от переполняющей его энергии, что дополнительно напоминает окружающим — мир обречён и осталось недолго.

«Дети атома» склонны давать своим силам названия, связанные с радиацией, ядерными войнами или знаменитыми учёными, работавшими в области ядерных изысканий. К примеру, *стрелу* они скорее назовут «ракетой», а *ослабление параметра* — «проклятием Марии Кюри».

ТОКСИЧЕСКИЕ ШАМАНЫ

Черта: *мистический дар (токсический шаман).*
Требования: *дикая карта, новичок, характер d8+, вера d4+.*
Мистический навык: *вера (характер).*
Пункты силы: *10.*
Начальные силы: *2.*
Доступные силы: *взрыв, волна, доспех, защита от окружающей среды, зоркость, изгнание, иссушение, исцеление, оглушение, паучьи лапы, поддержка, подземный ход, полёт, поток, превращение, призыв союзника, путы, разрушительное поле, рассеивание, свет/тьма, смерч, сокрушение, стена, стрела, увеличение/уменьшение, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, управление элементами.*
Магическая отдача: *если токсический шаман сталкивается с осложнением (1) при проверке веры, он получает уровень усталости. За четыре часа отдыха персонаж избавляется от одного такого уровня усталости.*

Особые правила

- **Бензак**. Токсический шаман может быстро восстанавливать пункты силы, выпив бензака (см. стр. 73). Каждая пинта восстанавливает d6 пунктов силы (до возможного максимума), однако при этом шаман получает уровень усталости, поскольку пьянеет. От каждого полученного таким образом уровня усталости шаман избавляется через четыре часа, и на этот процесс нельзя повлиять с помощью технологий или магии (включая такие силы, как *поддержка*). Также в этот период шаман не может восстанавливать пункты силы по обычным правилам.

- **Выбери сторону**. Шаман должен сразу определиться, кем станет: *хранителем* или *осквернителем* (подробности далее). Две эти группировки обычно находятся в состоянии непримиримой вражды.

- **Сила пустошей**. Находясь в смертельно заражённой области, токсические шаманы могут черпать из страдающей земли дополнительные силы. В зоне, которая загрязнена настолько, что налагает уровень усталости на обычных людей (см. «Дневник авантюриста»), токсический шаман восстанавливает запас своих пунктов силы вдвое быстрее. Там, где условия настолько враждебны, что моментально наносят урон, вдобавок к вышеописанному эффекту шаман уменьшает стоимость применения всех сил на 1 за каждый подъём при проверке веры. Стоимость не может упасть ниже 0, кроме того шаман должен обладать полным необходимым количеством пунктов силы для применения силы до того, как совершит проверку.

История

Духи природы — это отражение материального мира. С приходом индустриальной эпохи некоторые из них начали меняться, постепенно превращаясь в «токсических духов». День Гнева тысячекратно ускорил этот пагубный процесс. Череповидные облака взрывов, состоящие из пламени и проклятых душ, встали над планетой. Горящие топливные склады и разбомбленные фабрики выбрасывали целые тонны загрязнений в атмосферу, почву и водоёмы. Обеднённый уран снарядов ионизировался после столкновений с целями на невероятных скоростях, разгерметизированные выстрелами ядерные реакторы двигателей танков извергали радиоактивную воду и пар.

Теперь токсические духи распространялись по миру словно степной пожар, и каждый из них хотел того же, чего хочет любое существо на земле: создать побольше себе подобных, а также переделать мир, чтобы получать как можно больше энергии.

Хранители и осквернители

Некоторые индейские шаманы связывались с токсическими духами ранее, но по большей части это совсем новое явление. Одни открываются духам и дают им то, что они требуют, в обмен на дары… Другие же пытаются использовать полученные силы, чтобы избавить мир от пропитавшей его отравы.

Последних называют хранителями. Используя свои способности, эти токсические шаманы переправляют загрязнения из материального мира прямиком в Земли охоты, насыщая духов. В этом и заключается суть их мистического соглашения. Хранители верят, что однажды им удастся полностью избавить природу от яда и восстановить равновесие. Осквернённые духи слишком далеки от мира людей и не осознают, что сами помогают тем, кто медленно уничтожает их — им достаточно восхитительного вкуса радиоактивной слизи.

Обратная сторона монеты — осквернители. Эти шаманы чаще всего злы (или, по крайней мере, склонны к разрушению) и бросаются в драку с хранителями, едва завидев их. Также некоторая часть осквернителей полагает, что вытягивая силу токсических духов из Земель охоты, они дают возможность духам природы однажды победить, но приверженцы этой гипотезы малочисленны и встречаются очень редко.

Черты токсических шаманов

Токсический страж

Требования: *закалённый, дикая карта, мистический дар (токсический шаман)*

За токсическим шаманом следует воплотившийся в материальном мире токсический дух. Такой «питомец» даёт своему спутнику дополнительные силы, а подчас может стать источником неприятностей.

Все токсические духи имеют один и тот же базовый набор характеристик. Различаются они только собственными особенностями. Шаман должен выбрать одного конкретного духа, который следует за ним. После этого создание выбирается из ядовитой лужи или кучи токсического мусора и присоединяется к шаману в материальном мире.

Если дух погибает, шаман может отправиться к подходящему источнику загрязнений (гнезду насекомых, в радиоактивные земли, к озеру стоков, к дымящейся трубе или просто куче мусора) и, потратив час, вновь призвать своего спутника.

Токсические духи не имеют ментальной связи с хозяином, но воспринимают простые команды. Им можно приказать охранять или сопровождать цель, а также пожертвовать собой (в конце концов, смерть для этих созданий — всего лишь временная неприятность).

Токсический дух

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d4, характер d8, сила d4, выносливость d10.*
Навыки: *внимание d6, драка d6, маскировка d6.*
Шаг: *6; защита: 5; стойкость: 6.*
Особенности

- **Голем**: +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Когти**: дух обладает когтями (возможно, нематериальными), которые наносят сила+d4 урона.
- **Размер –1**: токсические духи обычно от 2 до 4 футов ростом, либо размером со среднюю собаку.

Тип: далее перечислены и описаны пять типов токсических духов, способных воплотиться в материальной форме на Потерянном Западе. Шаман должен выбрать, к какому из них будет относиться его «питомец».

- **Насекомое**. Дух воплотился в виде какого-то насекомого или сочетает в себе признаки нескольких. Чаще всего это мухи или тараканы. Создание способно летать (шаг 12) с *маневренностью –1*. Духи-насекомые обычно имеют жало или жвалы, с помощью которых впрыскивают яд; когда существо вводит цель в шок или наносит ранение успешной атакой, жертва должна пройти проверку *выносливости* и в случае провала получить уровень усталости. См. правила по восстановлению в описании ядов в «Дневнике авантюриста».
- **Радиация**. Эти духи воплощаются в виде небольших облачков радиоактивного пара с ярко светящимися глазами. Они не полностью бесплотны, но получают +2 к стойкости против немагических атак. Также они имеют навык стрельбы d6 и могут выпускать из глаз сгустки радиоактивной энергии на дистанции 6/12/24. Поражённая этой атакой цель должна пройти проверку *выносливости* и в случае провала получить уровень усталости. См. правила по восстановлению в описании эффектов радиации в «Дневнике авантюриста».
- **Слизь**. Эти духи воплощаются в виде небольших обезьяноподобных тварей, состоящих из токсичной слизи. Их вязкие тела имеют броню 2, а благодаря липким конечностям такие духи получают особенность хождение по стенам. Состоящий из слизи токсический страж может спрятать внутри своего тела предмет до 5 фунтов веса (и даже вернуть его потом в целости, разве что немного липким).
- **Дым**. Воплощённый дух состоит из густого дыма. Создание способно летать (шаг 6) с *маневренностью –2*. В качестве действия оно может создать вокруг себя чёрное удушливое облако, по размерам равное среднему шаблону (с центром на духе). В этой области все проверки, требующие видимости цели, производятся со штрафом –4, а любое живое дышащее создание должно пройти проверку *выносливости* и в случае провала оказаться в шоке.
- **Мусор**. Мусорные духи — это небольшие ожившие скопления мусора. Они могут кидаться (*метание* d6) частями собственных тел во врагов на дистанции 3/6/12, нанося 2d4 урона. Также мусорные духи получают +2 к проверкам *маскировки*, когда находятся среди обломков и хлама (а этого добра хватает по всему Потерянному Западу). Ещё они способны вынюхивать наилучший хлам и обеспечивают +2, когда совершают совместную проверку *внимания* с хозяином во время поиска вещей (см. «Ад на Земле: Книга Маршала»).

Проявления

Атакующие силы токсических шаманов могут выглядеть как потоки грязи, призрачные крысы или смерч металлического мусора. Защитные силы воплотятся в виде хитинового панциря, огромной стаи тараканов или потёков слизи, покрывающих тело заклинателя, а также гнилостно-зеленоватых всполохов.

ХРАМОВНИКИ

Черта: *мистический дар (храмовник).*
Требования: *дикая карта, новичок, характер d8+, вера d6+, драка d6+.*
Мистический навык: *вера (характер).*
Пункты силы: *10.*
Начальные силы: *1 плюс исцеление.*
Доступные силы: *великое исцеление, дар воина, доспех, друг зверей, защита от окружающей среды, зоркость, исцеление, маска, ночное зрение, поддержка, проворство, сокрушение, усилить/ослабить параметр, ускорение, щит.*
Магическая отдача: *если храмовник сталкивается с осложнением (1) при проверке веры, он получает уровень усталости. От каждого полученного таким образом уровня усталости можно избавиться после четырёх часов отдыха.*

Особые правила

- **Силы храмовников**: рыцари Саймона Мерсера способны применять все свои силы только на себя, за исключением *исцеления* и *великого исцеления.*

- **Снаряжение**: начиная игру, храмовник имеет при себе белый плащ-табард, символизирующий его статус, а также меч из списка снаряжения. Этот меч является частью черты *именное оружие+,* которую храмовник получает бесплатно. Он не может взять эту черту повторно для этого оружия, но может сделать это по обычным правилам для любого другого. В руках своего владельца клинок может наносить урон любым существам, не восприимчивым к обычному оружию, за исключением Служителей.

История

Жизнь Саймона Мерсера, бухгалтера из Бойсе, штат Айдахо, была воплощением американской мечты. Успешная карьера, прекрасная семья, членство в местной масонской ложе и должность вожатого в отряде бойскаутов.

Когда упали бомбы, Саймон находился в деловой поездке в восточном Вашингтоне. Всё, чем он жил, заволокло огромное череповидное облако ядерного дыма и пламени. Саймон вернулся в Бойсе несмотря ни на что, и там убедил-

ся в том, что знал и так: его семья погибла. Дальше он двинулся на запад и провёл больше года, скитаясь от поселения к поселению, работая за еду и борясь со своей безграничной скорбью.

Однажды он остановился в безымянном городишке где-то в Колорадо, и именно в тот день явились головорезы генерала Трокмортона и потребовали дань. Жители заплатили, и Саймон увидел, как в поселение пришёл голод. Потом появилась суровая женщина из Псов Закона по имени Дженни Хайз, и горожане обратились к ней за помощью. Согласившись, она устремилась в погоню за Чёрными беретами.

Через несколько дней она появилась из пустошей, выжимая из мотоцикла всю возможную скорость. Остановившись у ворот, Дженни просила жителей открыть ворота и помочь ей сражаться с бандитами Трокмортона, однако, к ужасу Мерсера, горожане отказались это делать. Они сказали, что боятся, ведь тогда Чёрные береты уничтожат их всех. Рейнджер ответила бранью, но осталась под стеной оборонять неблагодарных людей. Шансов у неё, по мнению Саймона, не было. Позднее он убедился в своей правоте, когда войска Объединения наводнили город, покончив с одинокой защитницей.

Саймону удалось избежать резни и вернуться в Бойсе. За время путешествия скорбь его переплавилась в ярость. Хайз была героиней, но отдала свою жизнь понапрасну, за людей, которые даже не решились встать с ней плечом к плечу на защиту собственных домов.

Добравшись до развалин родного города, Саймон преодолел водоворот душ и отыскал останки своего старого масонского храма. Словно в лихорадке он лежал под кровом старого каменного здания. День за днём Саймон смотрел на изображение древних рыцарей храмовников, ставших когда-то основоположниками масонского движения. В бреду ему являлись призраки этих рыцарей, и изображённые на картинах битвы словно бы оживали перед его взором.

Когда Саймон наконец пришёл в себя, он точно знал что должен сделать. Он станет первым из новых Храмовников, героем, защитником слабых. Он будет собирать достойных присоединиться к нему, и вместе они привнесут в этот мрачный мир порядок и сострадание. Но этот новый орден не будет допускать тех же ошибок, что благородные, но недалёкие Псы Закона. Храмовники не станут жертвовать своими жизнями без толку. Также не станут они умирать и за тех, кто того не достоин. Так будут отсеяны виновные, а праведники спасутся.

Из выставочной витрины Саймон достал древний церемониальный меч, а из старой простыни скроил плащ-табард. На белой ткани он нарисовал алый мальтийский крест — символ рыцарей-храмовников.

Последние крестоносцы

На Саймона в его новом наряде начали обращать внимание, и за первый год он завербовал множество сторонников. Были среди них и те, что просто хотели получить силу и власть, но таких людей внутренний круг крестоносцев быстро отправлял прочь.

Мало помалу сверхъестественные энергии Потерянного Запада влияли на храмовников и в итоге даровали им уникальные способности. Одни обрели невероятную скорость, другие отныне могли выдерживать ужасающие травмы и продолжать сражаться несмотря ни на что. Все научились исцелять возложением рук. Часть храмовников верит, что эти чудеса им помогают творить духи изначальных рыцарей-тамплиеров, другие склоняются к версии о божественном вмешательстве, а кое-кто связывает священный дар с душами великих героев прошлого, что сражались против зла и нечестивости.

Впрочем, источник силы был не так уж важен. Саймон и его последователи быстро разошлись по всему Западу и принялись сражаться со злом во всех его проявлениях. На этом поприще они одержали множество невероятных побед, что увеличило количество желающих присоединиться к ордену.

Неприятности в Бойсе

Саймон быстро понял, что молодой орден нуждается в штаб-квартире для координации действий и внутренней поддержки. Он вернулся в масонский храм Бойсе, который находился внутри водоворота душ, вывесил над зданием большой белый флаг с красным мальтийским крестом и объявил себя Великим Магистром ордена Храмовников. Ещё трое рыцарей стали его постоянными советниками.

После этого случились целых два события, поставивших под угрозу само существование ордена. Сначала от храмовников отделилась группа раскольников под предводительством харизматичного молодого рыцаря по имени Брэд Модин. Эти мрачные воины в чёрном называли себя Антихрамовниками и считали, что пустошам требуется единая сильная власть (в их лице, конечно же). Очень скоро они уже мало чем отличались от рейдеров и мелких сатрапов, с которыми сражались. Саймон объявил их изгнанниками, и по всему Западу верные ему рыцари получили приказ атаковать Антихрамовников при первой встрече. В конце концов Модин был убит, и сейчас его место занял некто, известный как «Голова». Под его управлением сброд в чёрных плащах заключил союз с Объединением.

Пока Антихрамовники угрожали ордену за пределами Бойсе, внутри водоворота душ нечто начало нападать на рыцарей и их последователей прямо в их собственной штаб-квартире. Неведомое создание прозвали Ужасом Бойсе, и все попытки выследить его раз за разом заканчивались неудачей.

Приблизительно год назад чудовище едва не помешало переговорам на территории Свалки, посвящённым созданию Братства Железа, но Саймон вступил с ним в бой и убил. Великий Магистр был смертельно ранен в этой схватке, и его преемницей стала Джо Вейлс, одна из рыцарей ордена.

Как стать храмовником

Тот кто желает стать храмовником, должен провести год своей жизни на службе у другого рыцаря в качестве сквайра. Это служба продолжается до смерти соискателя либо до того момента, пока он не оставит своего наставника или не предстанет перед Великим Магистром, чтобы получить желанное высокое звание рыцаря Храмовника. Сквайры не носят особой формы, равно как и не получают специального снаряжения. Многие носят мечи, которые добывают себе сами для тренировок в искусстве обращения с клинком перед тем, как присоединиться к ордену. Рыцарь может одновременно наставлять только одного сквайра.

По прошествии года рыцарь оценивает, готов ли его сквайр, и в том случае, если это так, представляет его Великому Магистру в Бойсе. После сложной беседы и подобающего испытания Джо Вейлс принимает решение, достоин ли соискатель носить белый плащ с красным крестом. Если Магистр даёт согласие, новый храмовник получает плащ и меч. В ином случае сквайр может вернуться на службу к своему наставнику и провести на ней ещё год, либо отправляться своей дорогой.

Ожидается, что прошедшие посвящение рыцари будут возвращаться в храм как минимум раз в год. Там они встречаются с Великим Магистром, рассказывают о своих деяниях, а также о том, что изменилось в мире. Ежедневно в храме выслушивают гражданских просителей, у которых оказывается достаточно храбрости, чтобы преодолеть водоворот душ. Если их слова сочтут достаточно важными, Великий Магистр может назначить кого-то из рыцарей в помощь просителю. Добравшись до места, рыцарь должен самостоятельно оценить ситуацию и либо помочь людям, либо отказаться, если посчитает их не заслуживающими усилий.

Храмовники полагают рукопашный бой проявлениям отваги и доблести, однако не станут слепо бросаться в драку, если огнестрельное оружие лучше подходит к ситуации. Обычно они используют мечи, чтобы сэкономить ценные патроны, а также когда хотят, чтобы враг ощутил страх перед неизбежной гибелью, либо столкнувшись с многократно превосходящими

силами неприятеля и желая подороже отдать свою жизнь.

Храмовники очень не любит терять свои мечи. Обычно лишившийся клинка рыцарь приносит клятву вернуть его во чтобы то ни стало. Мечи братьев и сестёр они также берегут с особым тщанием и в случае гибели соратника всегда стараются сохранить его оружие. Клинки павших рыцарей доставляются в храм Бойсе, где их вывешивают на почётном месте.

Поиск достойных

Храмовники — странный народ: сегодня один из них отвернётся от целого поселения, а завтра пожертвует своей жизнью ради единственного ребёнка. Их учение строится вокруг понятий достоинства, благочестия и высшего блага.

Храмовники защищают тех кто, по их мнению, делает мир лучше. Те же, кто ничем не помогает цивилизации, а то и вредят ей, помощи не достойны. Рыцари не помогают нечестивцам, а также никогда не пытаются шантажировать людей обещаниями помощи в обмен на то, что кто-то станет лучше чем он есть. Кто-то называет храмовников высокомерными эгоистами, и доля правды в этом есть. Последователи ордена считают, что их жизни ценны для будущего человечества, и потому не рискуют ими без веской причины.

Самый простой способ, который храмовники используют для того, чтобы выяснить, заслуживает ли человек, семья или деревня помощи, заключается в том, чтобы явиться к людям инкогнито, переодевшись мутантом, изгоем или иным отверженным бродягой. Если нуждающиеся хозяева сами не проявят великодушия, то скорее всего так и не узнают, как близко было спасение, поскольку храмовник немедленно разворачивается и уходит. Если же люди окажутся добры и поделятся остатками и без того скудных припасов с переодетым рыцарем, он вполне может раскрыть свою личность и предоставить свой меч к их услугам.

Обеты

Храмовники клянутся защищать достойных жителей Потерянного Запада от зла, вне зависимости от того, исходит оно от людей или от потусторонних чудовищ. Однако это не единственный догмат. Помимо него рыцари и сквайры соблюдают обет Бедности и обет Крови.

Обет Бедности обязует рыцаря принимать лишь то количество провианта и снаряжения, что требуется ему для выживания и исполнения долга (включая автомобиль).

Обет Крови являлся предметом обсуждения на протяжении многих лет. В тот момент, когда Великий Магистр передаёт рыцарю его плащ и меч, посвящённый немедленно обретает все силы, доступные членам ордена.

При этом отказаться от однажды полученного дара уже невозможно. Если кто-то всерьёз покрывает себя позором занимаясь воровством, убийствами или проявляет трусость, Великому Магистру остаётся лишь один способ защитить честь ордена: отправить других храмовников выследить и убить заблудшего.

Сохранение веры

Хотя христианская вера и была обязательной для изначальных рыцарей-Тамплиеров (а также масонов), храмовники Потерянного Запада не считают её обязательным атрибутом рыцаря или частью своего учения. Несмотря на то, что Саймон и его преемница Джо Вейлс изначально были христианами, они всегда понимали, что в нынешние дни существует слишком много религий. И большинство из них считает, что господь оставил этот мир.

Храмовники верят в присутствии некой доброй силы, которая всё ещё присматривает за происходящим. Среди самих рыцарей ходит множество гипотез, но самая распространённая заключается в том, что храмовники получают силы от духов павших героев прошлого, которых называют Святыми.

Черты храмовников

Храмовники верят, что духи совершенных героев прошлого наблюдают за ними и даруют им силы. Правда это или нет — не знает никто, однако сложно спорить с тем фактом, что некие силы добра вознаграждают рыцарей за то, что они сражаются с ужасами Дня Гнева.

Благословение Саймона

Требования: *закалённый, мистический дар (храмовник)*

Говорят, что хотя Саймон Мерсер и оставил этот мир, он до сих пор присматривает за своей паствой из того же места, где обитают остальные Святые.

Обладая этой чертой, Храмовник может применять одну силу на себя раз в раунд в качестве свободного действия.

Благословение Святых

Требования: *закалённый, мистический дар (храмовник)*

Когда храмовник тратит фишку для повторной проверки параметра, он использует d10 в качестве дикого кубика. Если герой обладает чертой *мастер*, то использует d12.

Избранный Святыми

Требования: *герой, мистический дар (храмовник), благословение Святых*

Когда храмовник тратит фишку для повторной проверки параметра, он добавляет d6 к результату. Этот d6 может взрываться.

Меч Святых

Требования: *закалённый, вера d8+, драка d8+, мистический дар (храмовник)*

Храмовник, обладающий этой чертой, при проверках драки наносит 2 дополнительных пункта урона злым противникам сверхъестественного происхождения. Кроме того, в случае подъёма при проверке *драки* против таких врагов, к проверке урона добавляется d10 вместо обычного d6.

Щит Святых

Требования: *закалённый, мистический дар (храмовник), характер d8+, вера d8+*

Злые существа сверхъестественного происхождения не получают преимущества при объединении сил в бою против Храмовника.

ЭСПЕРЫ

Черта: *мистический дар (эспер).*
Требования: *дикая карта, новичок, смекалка d8+, псионика d6+.*
Мистический навык: *псионика (смекалка).*
Пункты силы: *10.*
Начальные силы: *3.*
Доступные силы: *амнезия, доспех, друг зверей, замедление, зоркость, иссушение, исцеление (только на себя), кукла, маска, невидимость, оглушение, ослепление, откат, паучьи лапы, поддержка, полёт, полиглот, проворство, прожигание, смерч, смятение, сокрушение, сон, стена, стрела, телекинез, телекинетическая хватка, телепатическая сеть, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, усилить/ослабить параметр, ускорение, чтение мыслей, щит.*
Магическая отдача: *если эспер сталкивается с осложнением (1) при проверке псионики, его мозги поджаривает мощный психический разряд, что наносит 2d6 урона плюс половина пунктов силы, которые он намеревался потратить. К примеру, если сила требует 4 пункта силы, то психический разряд наносит 2d6+2 урона.*

Особые правила

- **Отсутствие волос**. Психические силы выжигают волосяные луковицы владельца. Волосы отрастут, если эспер перестанет пользоваться своими способностями, но начнут стремительно выпадать, стоит ему только вернуться к псионике.

- **Шлемы**. Обычные защитные шлемы часто становились причиной помех для псионических полей. При использовании сил с *дальностью* больше, чем «на себя», эспер получает ко всем проверкам *псионики* штраф, равный показателю *брони* шлема.

История

Правительства мира многое узнали во время своей смертельной схватки со Жнецами. В Америке Агентство и Техасские рейнджеры захватили множество существ, изучили немало чародеев и, в конце концов, даже установили существование Земель охоты и раскрыли мрачную истинную суть призрачной руды и безумный науки. Конечно же, все правительства планеты искали способ зачерпнуть этих сил и использовать их для создания новых «суперсолдат».

В конце концов, кто-то додумался обратить внимание на восточных монахов и мастеров боевых искусств. Эти люди научились черпать могущество напрямую из Земель охоты, не связываясь с маниту, духами природы или высшими силами. Проводником этих способностей была их собственная душа, а ментальные тренировки помогали направить и оформить поток энергии.

В эпоху мировых войн стало ясно, что эсперы, конечно, прекрасно проявляют себя на поле боя, однако лучше всего их таланты раскрываются в областях разведки, скрытности и дезинформации. К началу Второй мировой войны каждое уважающее себя правительство держало на службе бойцов псионического фронта в качестве шпионов и спецагентов.

Война Прекрасного далёка

В 2044 году компания «Хельстромм индастриз» открыла космические врата, через которые корабли могли отправляться на дальний край Галактики в звёздную систему, получившую название Прекрасное далёко. У тамошней звезды вращалось семь планет, большинство из которых были бесполезными космическими глыбами, однако четвёртую планету под названием Баньши населяла примитивная цивилизация созданий с фиолетовой кожей — ануков. Что важнее, на Баньши была обнаружена призрачная руда.

Добыча минерала началась практически сразу, несмотря на частые конфликты с местным населением. Отважные ануки, увы, не имели ни единого шанса против современного высокотехнологичного вооружения бойцов «Хельстромм индастриз», а позже — морпехов ООН.

Бойня продолжалась до тех пор, пока не появились «дохляки» — существа, внешне напоминающие крайне истощенных ануков. Очень быстро стало понятно, что они обладают впечатляющими псионическими способностями. Объединившись с потрёпанными аборигенами, эти существа начали стремительно уничтожать поселения шахтёров в уединённые военные форпосты.

Генерал войск ООН Пол Уорфилд (прозванный позднее «Генералом Выжженная Земля») был направлен подавить ростки «бунта». Оценив невероятные псионические способности дохляков, он обратился к членам ООН с просьбой отправить на Баньши эсперов. Из них был образован Псионический Легион Объединенных Наций или, для простоты, просто Легион.

После прибытия Легиона ООН перешла в наступление. Эсперы Уорфилда сражались на передовой во множестве битв против фиолетовокожих и их измождённых владык. Также эсперы внедрялись в группы симпатизирующих аборигенам людей и использовали свои ментальные способности, чтобы обратить их друг против друга.

Ближе к концу этого конфликта эсперы сражались наравне с бойцами ООН, участвовали в штурмах деревень ануков, а после и крепостей дохляков. Легион почти одержал победу, когда разразилась Последняя Война, и государства Земли спешно отозвали свои конвенционные войска с Баньши.

Псионический Легион остался на планете в одиночестве, пытаясь организовать колонистов против ануков и повстанцев, которых власти на Земле считали уже практически поверженными. С горсткой колониальных рейнджеров они организовывали отряды самообороны по всей Баньши, но силы были слишком неравны.

В конце концов эсперы также были отозваны. Некоторые из них возвращались добровольно, с радостью избавляясь от тяжкой ноши невыполнимого задания. Другие были против, но их всё равно заставили бросить колонистов. В 2081 году последние уцелевшие эсперы погрузились на корабль «Хельстромм индастриз» под названием «Единство» и вернулись на Землю. Вскоре после этого звёздные врата разрушились, и колонисты на Баньши оказались окончательно предоставлены своей судьбе.

Эсперы были сильно потрёпаны, их осталось совсем немного. На борту «Единства» они принесли клятву (в дальнейшем ставшую известной как «Клятва Единства»): никогда не вредить друг другу, кто бы ни приказал. С этого момента всех эсперов, нарушивших клятву, называли Предателями, а отказавшихся её принести — Апостатами. Один крайне силь-

ный эспер из взвода «Вуду гуру» даже сумел каким-то образом пометить всех, кто не пожелал приносить клятву, особым знаком — клеймом на голове в виде буквы «А». На Потерянном Западе есть как Поклявшиеся легионеры, так и Предатели с Апостатами. Представители этих трёх группировок постоянно враждуют и бросаются в драку, едва завидев друг друга.

Когда случился День Гнева, эсперы как раз были в пути. Добравшись до Солнечной системы, они обнаружили Землю в руинах. Погрузившись в эвакуационные капсулы, они высадились в Хьюстоне, штат Техас, после чего отправились странствовать группами или поодиночке.

Земные эсперы

Пока Легион сражался с ануками и дохлякам на Баньши, отчаявшиеся генералы на Земле бросали всех доступных эсперов прямиком в горнило войны. К сожалению, таланты скрытого проникновения, шпионажа и добычи информации мало что значили против пулемётного огня, бомб с лазерным наведением и парящих танков. Даже способность туманить разум врага пасовала, столкнувшись с отрядами безмозглых роботов, неудержимо шагавших через поля сражений.

Самые талантливые эсперы быстро разработали новые силы, более подходящие к такому стилю ведения войны. Многие превратили себя в машины смерти, не оставляющие на своём пути ничего живого.

Говорят, что эспер с Баньши — это кинжал, а эспер с Земли — монтировка.

Изъяны эсперов

Клятва Единства (мелкий)

Твой персонаж — один из эсперов Баньши, которые принесли Клятву Единства. Он не должен вредить другим соблюдающим клятву эсперам, иначе как для самозащиты.

Апостат/Предатель (крупный)

Апостаты — это эсперы с Баньши, которые отказались принять Клятву Единства во время возвращения на Землю. Все Апостаты несут на своих лбах клеймо в виде чёрной буквы «А», нанесённой группой эсперов, которые называют себя «Вуду гуру». Этот знак невозможно убрать.

Большинство отступников — злодеи, однако есть и те, кто отказался приносить клятву, храня верность своей стране, или из-за того, что не доверял остальным членам «братства лысых». Какой бы ни была причина, если твой герой Апостат, то все остальные эсперы без клейма на лбу для него враги. Для многих такой статус — сам по себе достаточная причина начать бой до смерти.

Если герой принёс клятву, но позже нарушил её, он не получает клейма на лоб, однако если кто-то из Поклявшихся узнает о его предательстве, то сочтёт делом чести прикончить такого эспера, а герой все равно получает этот *изъян*.

Черты эсперов

Скрытые резервы

Требования: *новичок, мистический дар (эспер), псионика d8+, эспер с Баньши*

Этот навык был разработан и отточен эсперами Легиона ООН на Баньши, и предназначался для противостояния особенно сильным дохлякам.

Эспер может обрести d6 дополнительных пунктов силы, получив уровень усталости, либо 2d6 пунктов силы за два уровня усталости. Это *свободное действие.*

Эспер не может таким образом ввести себя в состояние *при смерти*. Избавиться от уровней усталости, полученных в результате использования этой черты, можно с помощью медитации в тишине и покое либо сна. За четыре часа отдыха персонаж избавляется от одного уровня *усталости*.

Перебор

Требования: *новичок, мистический дар (эспер), псионика d8+, эспер с Земли*

Земные эсперы, которых бросили на поля сражений Последней Войны, были не готовы сражаться с парящими танками, ордами пехоты и боевыми роботами. Те, кому удалось выжить, сделали это, научившись становиться сильнее, тратя на это частицы собственных душ.

Эспер, обладающий этой чертой, может увеличивать урон от одиночной психической атаки, получая уровень усталости за дополнительные 2d6 урона, либо два уровня усталости за дополнительные 3d6 урона. Решение должно быть принято до того, как произведена проверка урона.

Весь дополнительный урон добавляется к урону от одной атаки. Если сила подразумевает множественную атаку (к примеру, было запущено две стрелы), эспер может добавить урон к двум результатам, получив два уровня усталости.

Эспер не может таким образом доводить себя до состояния *при смерти*. Избавиться от уровней усталости, полученных в результате использования этой черты, можно с помощью медитации в тишине и покое или сна. За четыре часа отдыха персонаж избавляется от одного уровня усталости.

Снаряжение эсперов

Самые разные правительства мира разработали широкий спектр снаряжения, благодаря которому эсперы могли действовать более эффективно. К этому арсеналу Легионеры, сражавшиеся на Баньши, добавили немало предметов, усиливающих псионический потенциал, которые использовались для того, чтобы сломить невероятные силы дохляков.

Аманитрол: этот наркотик готовится в примитивных лабораториях из грибов и плесени, которые растут по всему миру. Препарат улучшает концентрацию эспера, позволяя ему в течение 2d6 раундов поддерживать несколько сил без штрафов к проверкам псионики. Остальные чувства при этом притупляются, что приводит к штрафу –2 при проверках навыков, основанных на ловкости.

Цена: $200/доза; **доступность:** НО

Аксор: наркотик, разработанный мексиканским правительством в двадцатом веке, однако формула быстро стала достоянием общественности, и вскоре самые разные государства, включая КША и США, изготовили буквально тонны препарата. Хотя сейчас его и невозможно произвести, до сих пор сохранились огромные запасы в тайниках и на заброшенных складах. Препарат улучшает концентрацию эспера, обеспечивая ему модификатор +2 при проверках *псионики* на d6 раундов.

Цена: $100/доза; **доступность:** Д

Камень Баньши: психолит, минерал который встречается только на Баньши. Дохляки использовали его как материал для различных украшений или просто носили на шнурке вокруг шеи. Эксперименты показали, что этот камень является своеобразной губкой для псионической энергии. Осколок величиной с мяч для гольфа содержит 2d6 пунктов силы, когда герои покупают или находят его. Эспер, который носит его, может использовать эти пункты силы как собственные. Заряд камня восстанавливается со скоростью 1 пункт силы в день, если же выбрать запас полностью, максимальный запас уменьшается на единицу.

Цена: $1000/пункт силы; **доступность:** уникальный (доступен только по решению Маршала)

Зелёная птица Небес: это вещество, разработанное по заказу китайского правительства в 2020 году, позволяет эсперам лучше восстанавливать силы. Поставляется в форме ароматических палочек. Если рядом с медитирующим или спящим эспером курится такой фимиам, псионик восстанавливает пункты силы вдвое быстрее. Иногда, впрочем, это мо-

жет сопровождаться сильными головными болями. Требуется проверка *выносливости*, в случае провала эспер получает уровень усталости на ближайшие 24 часа.

Цена: $50/доза; **доступность:** НО (Великий лабиринт); Р в других местах.

Красная пыль: изначально этот наркотик выращивали на плантациях Баньши, но он быстро обрёл популярность, и семена были вывезены эсперами на Землю, где вещество начали производить в секретных правительственных лабораториях. Многие эсперы готовы драться за этот препарат, не столько даже из-за сил, которые он даёт, сколько из-за пристрастия.

Красная пыль даёт эсперу пять дополнительных пунктов силы, которые можно использовать в течение ближайших двух часов, однако вызывает сильнейшее привыкание. Если использовать наркотик раз в неделю, псионику приходится проходить проверку *характера (+2)* и в случае провала получить уровень усталости. Если принимать вещество чаще, чем раз в 7 дней, требуется проверка *характера* без модификаторов. Если герой сталкивается с *осложнением (1)*, это приводит к тому, что он получает крупный изъян *дурная привычка*, а также на все его проверки *псионики*, когда он не находится под воздействием красной пыли, налагается штраф –1.

Если же принявший красную пыль эспер получают при проверке *характера глаза змеи*, он должен немедленно пройти проверку *выносливости*. В случае провала он превращается в «красного зомби» (Маршал, используй характеристики ходячего мертвеца, добавив красную кожу и слабые псионические способности, а игроку скажи, что пришло время создавать нового героя).

Цена: $200/доза; **доступность:** Р.

Психопроводящий шлем: эта деталь снаряжения была разработана для использования эсперами как на Баньши, так и на Земле. Обычные защитные шлемы часто становились причиной помех для псионических полей. Новый шлем был выполнен из особым образом закалённой призрачной стали, что позволяло мистическим энергиям, которыми оперируют псионики, свободно проникать сквозь него.

Шлем обладает всеми особенностями, описанными для боевого пехотного шлема, и обеспечивает +4 *брони* голове. Недостаток его в том, что с каждым применением псионических сил эспера металл становится более хрупким. Тяни карту каждый раз, когда эспер использует свои силы в шлеме. Показатель *брони* шлема снижается на 1, если вытянул двойку.

Цена: $5000; **доступность:** БР.

TSAR: Telepathically Sensitive Assault Rifle, она же «Штурмовая винтовка с телепатическим наведением», до войны производилась эксклюзивно на заводах «Хельстромм индастриз». Это оружие представляет собой обыкновенную штурмовую винтовку калибра 5,56 мм с магазином на 30 патронов (используйте характеристики штурмовой винтовки СА). Под стволом крепится реактивная пусковая установка, благодаря которой модель получила своё название. Эспер подключает кабель к своей голове, что позволяет ему использовать электронный интерфейс наведения, захватывающий цель с помощью её мозговых волн, после чего реактивный боеприпас отправляется на поиски несчастного.

Снаряд огибает углы, перелетает стены и может преодолевать даже самые надёжные укрытия. Эспер должен пройти встречную проверку *псионики* (с модификаторами за укрытие) против *смекалки* противника. Если стрелок побе-

Название	*Дистанция*	*Урон*	*ББ*	*Боезапас*	*Режимы*	*МС*	*Вес*	*Примечания*
TSAR	24/48/96	2d8	2	30	1в, 3в, авто 4	d8	14	характеристики СА XM-21 (5,56 мм)
пусковая установка	смекалка × 5	3d10	—	6	1в	—		реактивные патроны, см. описание

ждает, попадание наносит 3d10+4 урона (это прицельный выстрел в голову). Если результаты проверок равны, попадание всё равно происходит, но приходится не в голову. TSAR может быть использован против меченых, но не против ходячих мертвецов.

Цена: $3000 (боеприпасы $100 за единицу); **доступность:** Р (боеприпасы БР).

Силы эсперов

Некоторые из описанных далее сил были разработаны эсперами Банши или Земли, независимо друг от друга. Сегодня, впрочем, псионики успели поделиться знаниями, и эти силы может использовать любой из них.

Амнезия

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *перманентно*

Эсперам чуждо смущение. Если они совершают что-то, о чём потом могут пожалеть, то попросту заставляют свидетелей начисто забыть об этом прискорбном событии.

Сила заставляет цель забыть обо всём, что происходило в период времени, определяемый эспером. Сила требует пять полных минут для применения, в течение которых цель должна находиться в сознании (и, если нужно, обездвижена).

Амнезия — это именно то, чем кажется — сила полностью стирает воспоминания. Цель никогда уже не вспомнит произошедшего. Скорее всего, она даже не будет знать о факте частичной потери памяти, если кто-то не укажет ей на странные пробелы в прошлом.

Чтобы применить эту силу, эспер проходит встречную проверку псионики против смекалки жертвы. Если эспер побеждает, цель забывает до пяти минут своего прошлого, плюс ещё пять минут за каждый подъём. Воспоминания не обязательно должны быть свежими — с такой же лёгкостью можно удалить память о событиях детства.

Откат

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *значение смекалки в милях*
Длительность: *мгновенно*

Эта опасная и весьма узкоспециализированная сила позволяет эсперу послать мощный удар через психический канал от своей цели к источнику. Если любой из союзников оказывается, к примеру, под воздействием силы кукла, эспер может использовать откат, чтобы ментальный разряд прошел по невидимой связующей нити и ударил по кукловоду.

Эспер выбирает одну цель, находящуюся под воздействием силы другого персонажа. Далее эспер и тот, кто изначально наложил эффект, проходят встречную проверку *сверхъестественных навыков*. Если противник не является эспером, на проверку атакующего налагается штраф –2.

Если противник проигрывает, он получает 3d6 урона. Если проигрывает атакующий эспер, он получает уровень усталости, от которого можно избавиться после четырёх часов уединённого отдыха или сна.

Прожигание

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1–6*
Дистанция: *24/48/96*
Длительность: *мгновенно*

На полях сражений Земли эсперы продемонстрировали свою бесполезность против парящих танков и бронемашин. В этой ситуации им оставалось лишь импровизировать, и в итоге псионики научились фокусировать лучи чистой пирокинетической энергии на цели, создавая область температуры достаточно высокой, чтобы прожигать даже самую тяжелую броню.

Эспер, использующий эту силу, должен стоять на месте. Он не может перемещаться или находиться на нестабильной поверхности, вроде движущейся техники.

Количество необходимых пунктов силы зависит от прочности *брони* цели, как указано

в таблице ниже. Если эспер намерен атаковать машину с *бронёй* 70, ему придётся потратить 6 пунктов силы, и он нанесёт 4d10 урона в случае успеха.

Луч считается *тяжёлым оружием*. Урон зависит от *брони* цели, так что эспер не может увеличить его, вложив в атаку больше пунктов силы, чем требуется.

Таблица прожигания

Броня	Пункты силы	Урон
1–4	*1*	*2d6*
5–10	*2*	*2d10*
11–40	*4*	*3d10*
41–70	*6*	*4d10*
71–100	*8*	*5d10*

Телепатическая сеть

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1+*
Дистанция: *смекалка x 5*
Длительность: *30 минут (1/10 минут)*

Сила позволяет установить ограниченную активную телепатическую связь между несколькими людьми. Сам эспер автоматически входит в состав этой группы и тратит по одному пункту силы за каждого дополнительного «абонента». Максимальное количество участников равно значению смекалки эспера. Связь предназначена только для общения и не позволяет прочитать мысли, которые участник конференции не хочет транслировать остальным. Те, кто не желает становиться частью телепатической сети, могут пройти встречную проверку смекалки против результата проверки псионики эспера.

Если любой из участников сети получает одно ранение или больше, все остальные должны пройти проверку смекалки и в случае провала оказаться в шоке. Если ранен эспер, являющийся центром сети, на эту проверку налагается штраф –2.

Телекинетическая хватка

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *мгновенно*

Эта сила позволяет эсперу использовать телекинез, чтобы давить и разрывать внутренние органы и кости жертвы. Удачное применение может убить врага мгновенно, превратив его в груду окровавленной плоти и перемолотых костей. Широко известно, что эсперы иногда вырывают сердца своих врагов (на их жаргоне это называется «ацтекский сюрприз»), ломают конечности («собиратель костей») или аккуратно пережимают крупные вены и артерии («эмболия»).

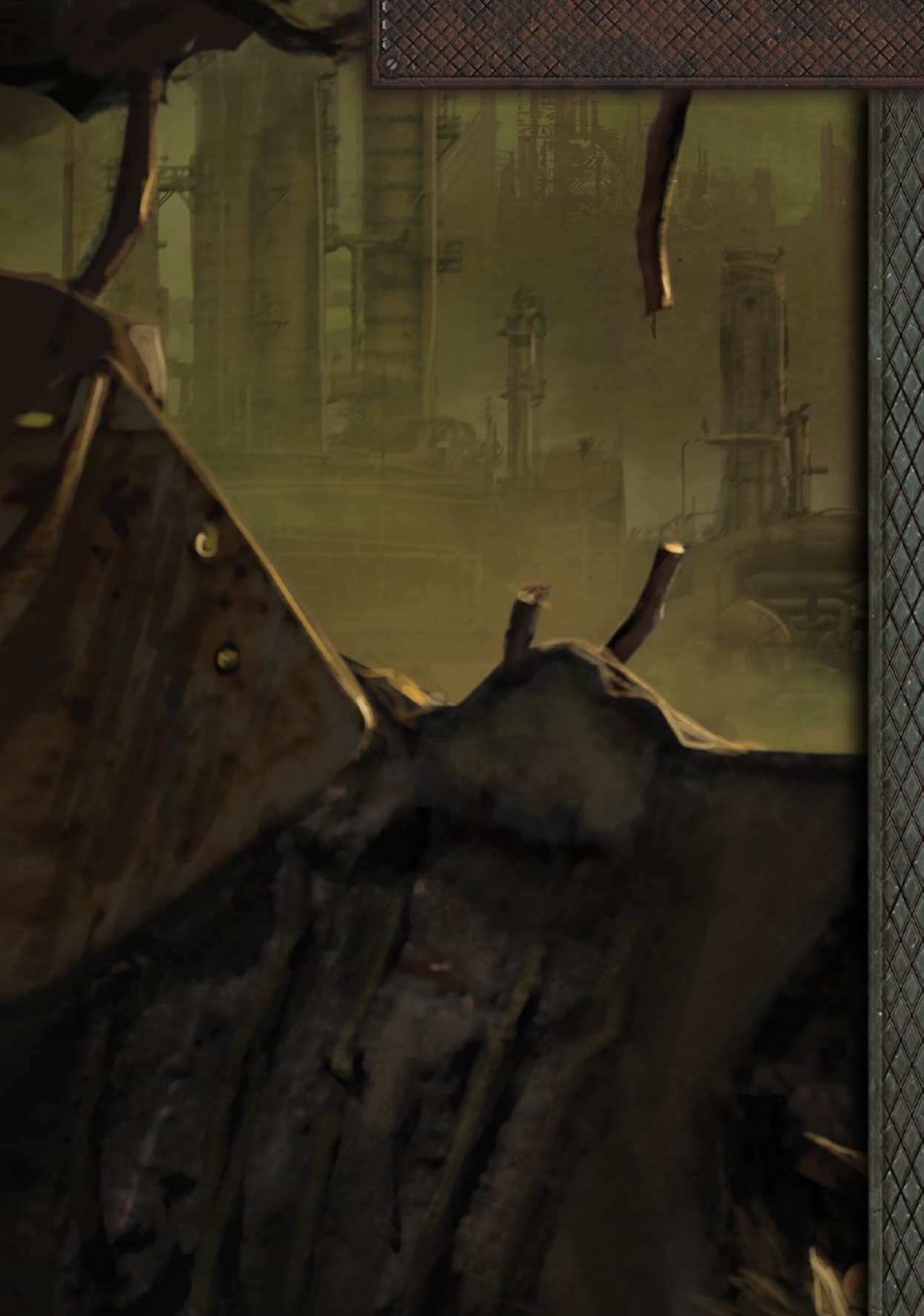
Вне зависимости от конкретного эффекта, применение этой силы требует встречной проверки *псионики* атакующего эспера против *выносливости* жертвы. Поскольку это требует точных манипуляций с невидимыми глазу объектами, на проверку *псионики* налагается штраф –2. Сила не применима к мертвецам, механизмам, големам и прочим созданиям, у которых не бьётся сердце.

Успешное применение наносит цели d10 урона, и ещё по d10 за каждый подъём. Только магическая броня защищает от такой атаки.

Проявления

Атаки эсперов по большей части невидимы, если только речь не идёт о пирокинезе. Защитные силы также непросто заметить — щит, к примеру, будет мутноватой энергетической аурой вокруг эспера.

Прочие псионические трюки, вроде чтения мыслей или форсированной амнезии, никак не проявляются визуально, но эсперу требуется хорошенько сосредоточиться для их использования. Многие считают, что если эспер пристально смотрит тебе в глаза, то он совершенно точно уже пролез к тебе в голову.



АД НА ЗЕМЛЕ

Моё имя:

До большого взрыва я был:

Сейчас я...

Шаг

Харизма

защита

Стойкость

Характеристики

- 4 6 8 10 12 Ловкость
- 4 6 8 10 12 Смекалка
- 4 6 8 10 12 Характер
- 4 6 8 10 12 сила
- 4 6 8 10 12 Выносливость

Изъяны

черты

Навыки

4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12

ранения

5
10
15
25
30
35
45
50
55
65
70
75
90
100
110

-1
-2
-3
-2
-1

усталость

Снаряжение

Броня

максимальный вес

нагрузка

штраф

Мутации, увечья

силы

оружие

5 10 15 20 25 30